Sony Magazines Deluxe
1993年(平成5年)12月10日発行　第3巻第30号通巻第83号

ゲーム&マルチメディア・マガジン
Digital Entertainment
［イーディー］

ED

Game Magazine
Ver.2

NOV. 1993
680YEN

●特集「アウターナショナリスト」
電子部族の偉大なるマスターたち
ティモシー・リアリー
ルーディ・ラッカー
武内直子 インタビュー
野々村文宏／ジョン・C・リリー
ブルース・スターリング／稲垣足穂

●マルチメディア最前線「テレビシビレテ」
3DO、プロジェクト・リアリティ

●MONO特集「ハイテク・エンスー宣言」
テクノ・ガジェット大集合!!

●「ドラゴンクエスト」徹底再検証
千田幸信・中村光一 2大インタビュー

●新作ゲームから音楽、映画、文学、アートまで
「エンタテインメント・ダイナー」
高城剛／藤原浩／TPD DASH!!!／スチャダラパー
U2／スティーブン・キング／オリバー・ストーン etc.

●巻頭特集／スポーツゲーム研究

「デジタル・スポーツ」

「ストⅡ」からJリーグ、プロレス、野球、「ヴァーチャフォーミュラ」まで
［完全保存版「スポーツゲーム精選カタログ」］

あの『パチンコ物語』のKSSが放つ第2弾！
このゲームが、日本のパーティー・シーンを変える。

スーパーファミコン™は任天堂の商標です。

SUPER famicom
LICENSED BY NINTENDO

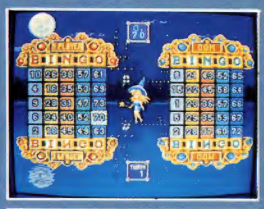
BING BING! BINGO

ビンビン！ビンゴ

一億総リーチ。

TVゲーム史上初、対戦型ビンゴゲーム登場！
パズル感覚のオリジナルゲーム。

1Pならコンピューターと2Pなら友達とVSモードで熱く燃えろ！リーチだ、ビンゴだ、ラインを崩せ!! パーティーモードもあるでよ！(多人数PLAY)
PARTY PLAY(多人数プレイ)の場合は、市販のビンゴカードを御利用出来ます。



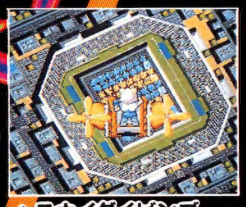
12月発売予定 予定価格¥8,900(税抜)

KSSが放つ第2弾は、スーファミ初のビンゴゲーム。

▲キャノンビンゴ

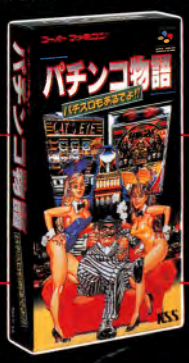
▲アミダビンゴ

▲スロットビンゴ



▲スカイダイビンゴ

楽しさいっぱいのビンゴランドで楽しめる多彩なビンゴは4種類！ さらに、競馬ゲームに腕相撲、ハリセンショットとミニゲームも盛り沢山！ さらにさらに、2P対戦もOKの"バトルビンゴ"で大興奮。まさに日本のパーティー・シーンを変えるスーパーゲーム、それがビン ビン ビンゴだ!!



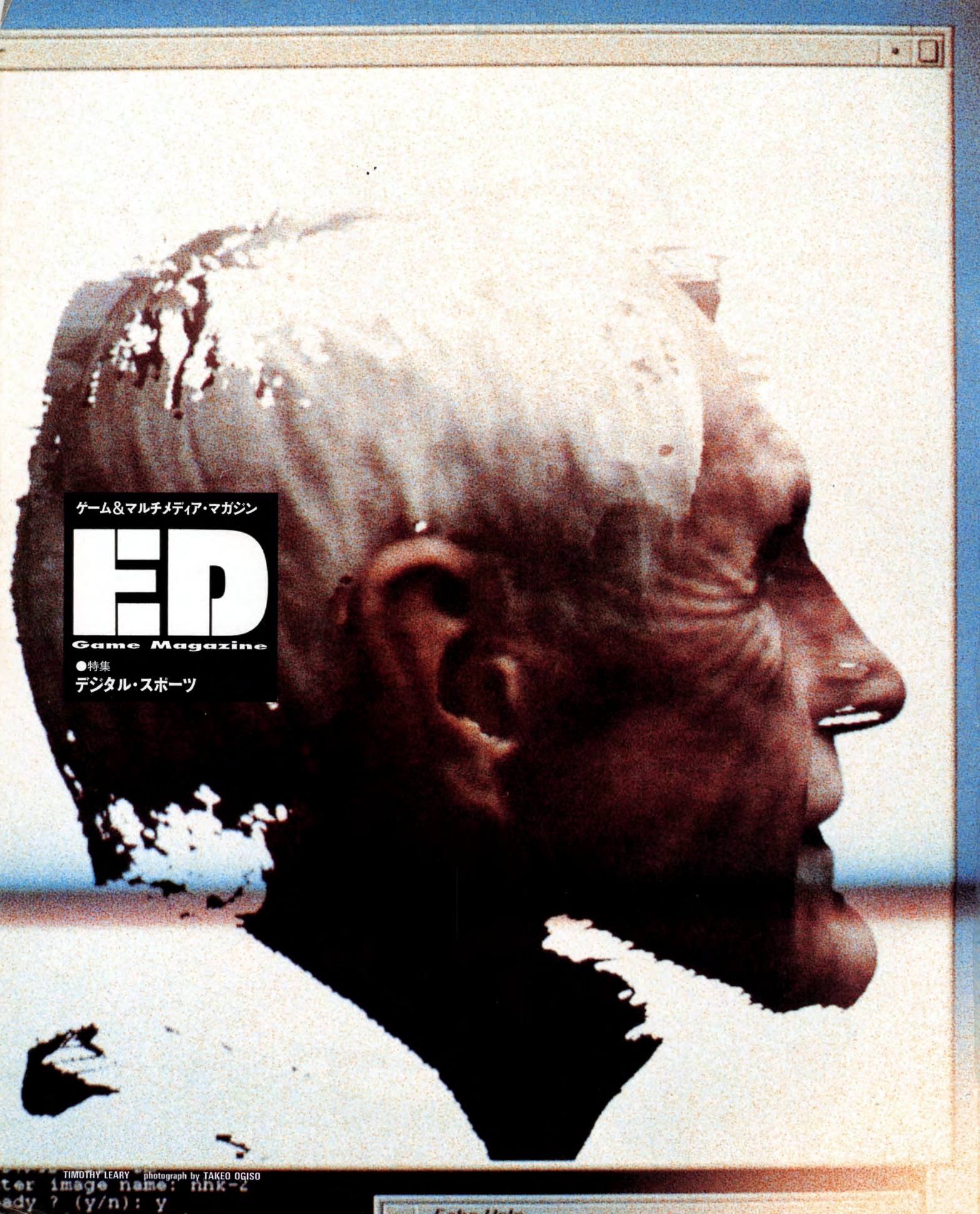
パチンコ物語

パチスロもあるでよ!!

©1993 KSS

大ヒット御礼！
10/1より、追加大開放発売中!!
希望小売価格9,800円(税抜)

KSS 発売：ケイエスエス 〒142 東京都品川区戸越1-6-7 TEL.03-5702-5511 FAX.03-5702-5341



ゲーム&マルチメディア・マガジン

ED

Game Magazine

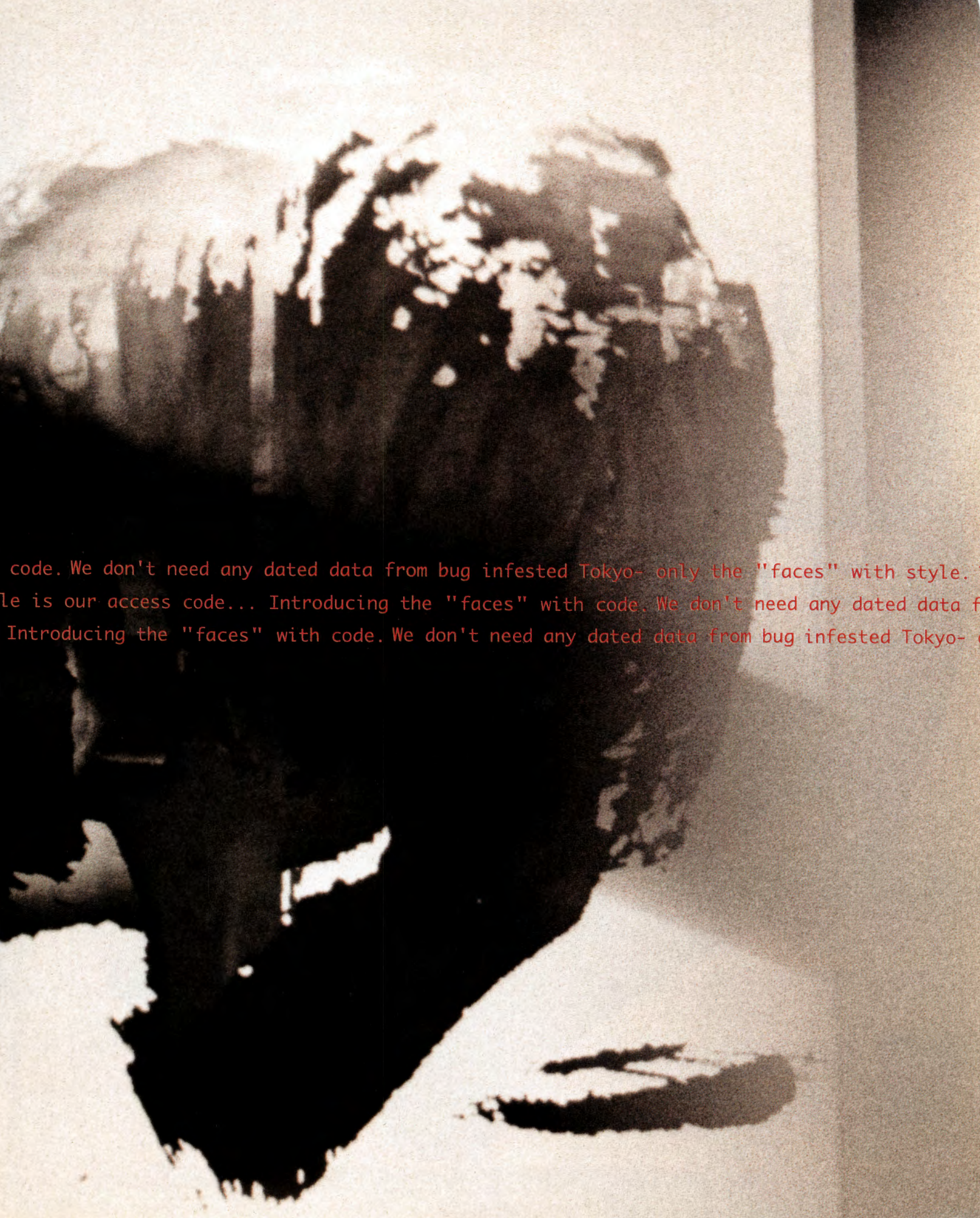
●特集

デジタル・スポーツ

TIMOTHY LEARY photograph by TAKEO OGISO

ter image name: nhk-2

ady ? (y/n): y


code. We don't need any dated data from bug infested Tokyo- only the "faces" with style.
le is our access code... Introducing the "faces" with code. We don't need any dated data f
Introducing the "faces" with code. We don't need any dated data from bug infested Tokyo-

CKERS : Our fashion is hacking Tokyo, style is our access code... Introducing the "faces" wi
infested Tokyo- only the "faces" with style. TOKYO HACKERS : Our fashion is hacking Tokyo, s
"faces" with style. TOKYO HACKERS : Our fashion is hacking Tokyo, style is our access code.

RUDY RUCKER

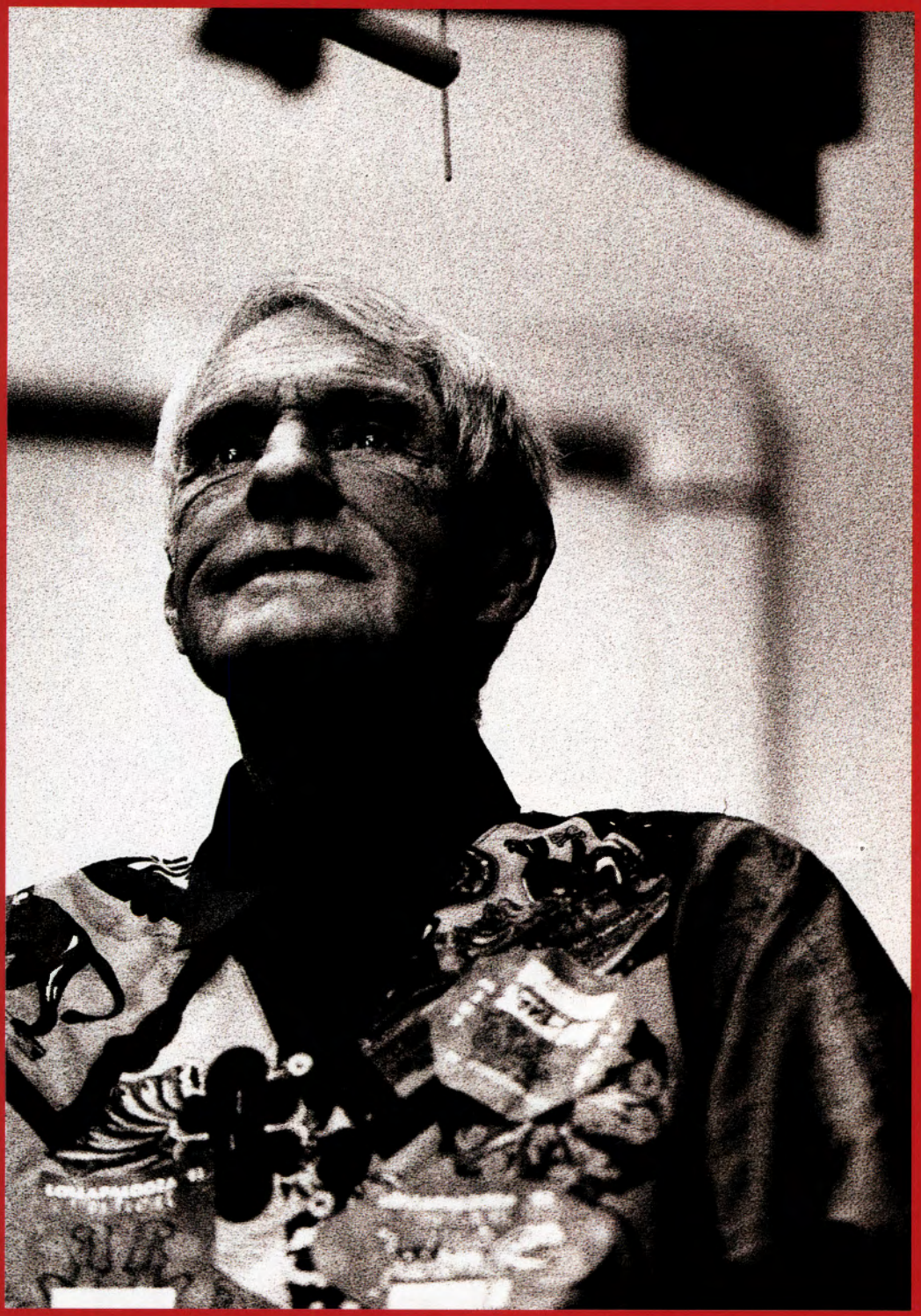
photograph by KEI SUZUKI

TOKYO HACKERS

Our fashion is hacking Tokyo, style is our access code...
Introducing the "faces" with code.
We don't need any dated data from bug infested Tokyo-
only the "faces" with style.

TSUYOSHI TAKASHIRO+ALTER HACHI

photograph by TAKEO OGISO



TIMOTHY LEARY

photograph by TAKEO OGISO

未来は非常にハッキリしています。未来は今20歳より若い世代によって創られつつあります。新しい世代、ニンテンドー、セガ、NEC。この世代は、たったの100ドルで新しい言葉を画面から出し、またこの言葉をネットワークで世界のどこへでも送ることができます。脳の言葉で会話をするのです。脳の言葉は電子や陽子の言葉、光の言葉です。若い人に教えてもらいなさい。日本やアメリカの新しい世代はサラリーマンにはなりません。彼らは人間らしくなるのです。

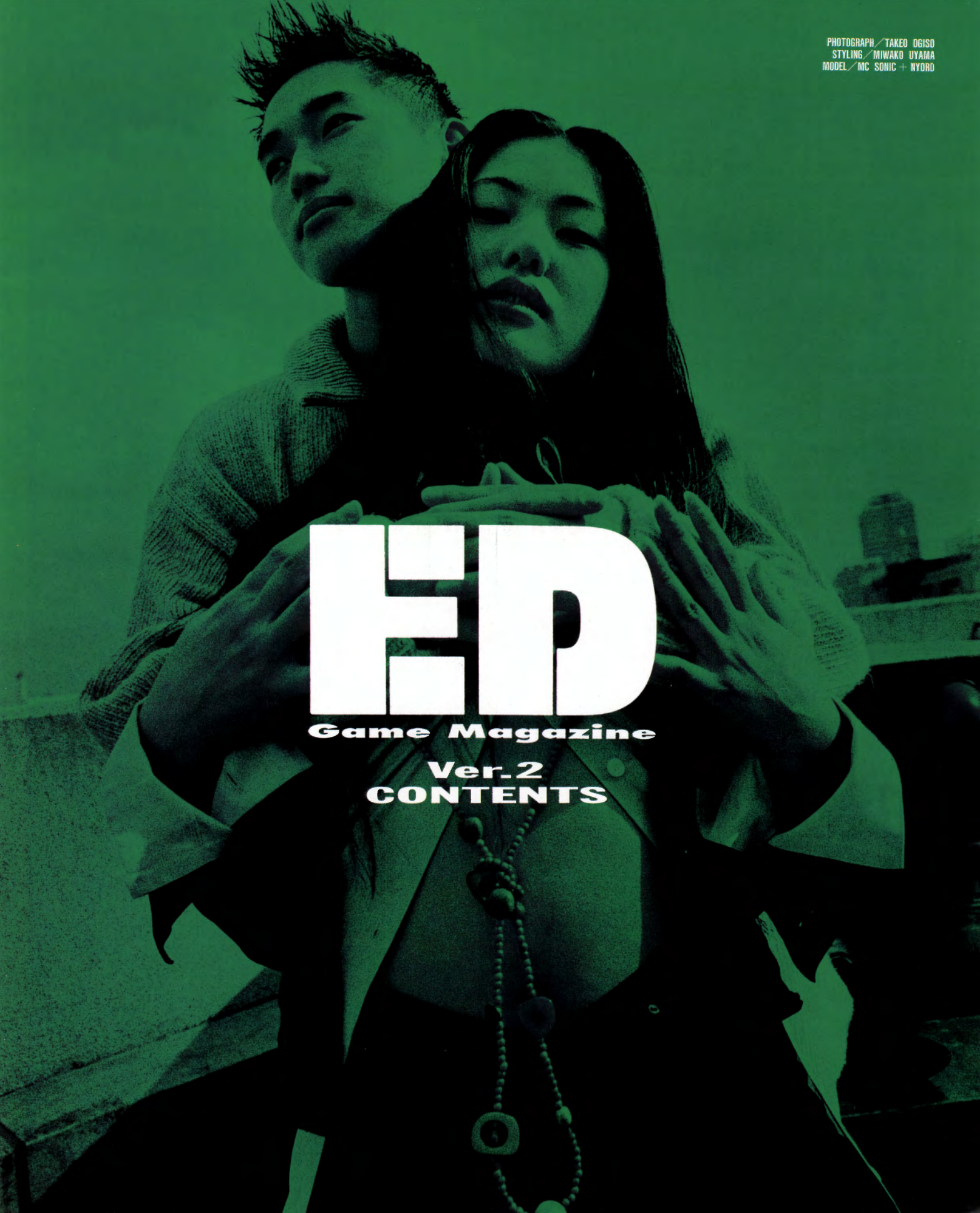
1993.8.25／ティモシー・リアリー

TOKYO HACKERS

Our fashion is hacking Tokyo, style is our access code...
Introducing the "faces" with code.
We don't need any dated data from bug infested Tokyo-
only the "faces" with style.

というワケで『リターン・トウ・ザ・メイド・イン・ジャパン』ッス。ロンドンやロサンゼルスや香港と、なんか世界中でまたいつものようにゲームをスタイリッシュにしてくれちゃってますけど。こっちもニンテンドーの国の人なんで負けてられない宣言テキスト。われわれの名前は「東京ハッカーズ」。東京という都市へドロドロと甘い考えでどこまでも侵入と融合を繰り返す僕ら。でもってヤッバ、ルックスですべてを解読する世代。暗号としてゲームをゲットしたテイストの雑誌をつくり発信。僕らの存在がスピード。ゲットするタイミングが合わなければ二度と手にできない——そうモニター上のスペシャル・フラッグ。キミの腕しだいで僕たちのバグのような隠しアイテムをゲットしてほしい。ニュープログラムもRUN。街にハッキングせよ。隠されたTXTをゲット！

text by DAI SATO(NOW PRINTING.FacX.)



ED

Game Magazine

Ver.2

CONTENTS

3 **TOKYO HACKERS**
ティモシー・リアリー／ルーディ・ラッカー／高城剛

巻頭特集 12 **『デジタル・スポーツ』**

14 **格闘** 徹底検証『ストⅡ』はなぜヒットしたか?／格闘ゲーム大全／進化か? 退化か?

26 **サッカー** 奥寺康彦インタビュー／ベスト・イレブン／Jリーグ・ゲーム

36 **野球** 真・ファミスタ伝説／禁断と快楽の秘技／『アストロ球団』架空ゲーム

46 **プロレス** 『王者再臨』／団体別ソフト完全攻略法／最強タッグはこれだ!

54 **カーレース** 『ヴァーチャファォーミュラ』徹底研究／次世代マシン紹介

62 その他のスポーツゲーム／保存版『スポーツゲーム精選カタログ』

マルチメディア最前線 72 **『テレビシビレテ』**
3DO／プロジェクト・リアリティ ほか

特別対談 79 **『未来のゲームをホンキで考える!』**
野呂影勇(早大教授)vs渡辺浩弐(ハイテク・コメンテイター)

MONO特集 83 **『ハイテク・エンスー宣言』**
テクノ・ガジェット大集合!!／ぼくらは"アトムの夢"にどこまで近づけるか?／ミクロマン伝説／電子ブロックを追え!!

インタビュー 99 **『ドラゴンクエスト』徹底再検証**
千田幸信・中村光一 2大インタビュー
『ドラゴンクエスト』Ⅰ～Ⅴリピート&リプレイ ほか

情報コラム 115 **『エンターテインメント・ダイナー』**
新作ゲームから音楽、映画、文学、アートまで

●高城剛／『サウンド・ファクトリー』／ヴァーチャル・シティ対決『A列車Ⅳ』『SimCity2000』／藤原浩／TPD DASH!!／浅田彰『メディア・パサージュ』／スチャダラパー／テクノレス・ゲーム『ディクショナリー』／第1回デジタル・エンタテインメント・プログラム／U2『ZOO－TV』／スティーブン・キング『ダーク・ハーフ』／『人間みな兄弟～小林亜星CMソング・リミックス集』／コラム『音楽と人間』／オリバー・ストーン『天と地』／伊藤ガビン個展『COMIC TUNES』／『ウゴウゴ・ルーガ』／ビデオ『ストリートファイターⅡターボ日本一!』

●『テトリス武闘外伝』／『ジグザグキャット』／『ピン ピン! ピンゴ』／『夢見館の物語』／『ロックマンX』／『FEDA』／『NBAプロバスケットボール'94ブルズvsサンズ』／『全日本プロレスダッシュ』／『ヒューマングランプリII』／『白熱プロ野球'94ガンバリーグ3』／『鬼塚勝也スーパーヴァーチャルボクシング』／『スーパーホッケー'94』／『ドラッキーの草やきう』／『ファイナルストレッチ』／『スーパーファイヤープロレスリング3』／新作スケジュール

第2特集 144 **『アウターナショナリスト宣言』**
言葉や人種や文化を越えて融合する電子部族の偉大なるマスターたち

145 言葉を超えてネットワークで出逢う電子部族たち／佐藤大

146 なぜ"インターナショナル"ではないのだろう?／野々村文宏

148 **ティモシー・リアリー**／インタビュー

150 **ルーディ・ラッカー**／インタビュー

152 ジョン・C・リリーと『エコー・ザ・ドルフィン』／谷崎テトラ

154 ブルース・スターリング～サイバースペースで幸せになる方法／船田戦闘機

156 稲垣足穂～時計じかけのフューチャリカ

158 **武内直子**／インタビュー

160 電子部族――血よりもクールな電子の契り／椹木野衣

108 『紙と銀幕のゲーム』／映画『ウォー・ゲーム』架空クロス・レビュー

110 ハイパー・レクチャー『MULTIなMEDIAのつくり方』①

112 コラム『ポスト・クソゲー時代の言語行使』

114 アンケートのお願い

162 プレゼントのお知らせ

●略称について／スーパーファミコン→SFC、ファミコン→FC、メガドライブ→MD、メガCD→MCD、PCエンジン→PC、NEO GEO→NEO GEO、ゲームボーイ→GB、ゲームギア→GGと表示いたします。(一部例外を除く)

「ストリートファイターII」©カプコン／「Jリーグ・プロストライカー」©セガ・エンタープライゼス／「スーパーファミスタ2」©ナムコ／「全日本プロレス」©株式会社ジャイアントサービス／全日本プロレス株式会社©ＮＣＳ／「スーパーマリオカート」©任天堂

巻頭特集

DIGITAL

デジタル・スポーツ

A.D／世継恭規　撮影／中村一弘　スタイリング／柴崎篤　ヘアメイク／平元敬一（STUDIO V）
撮影協力／クノー☎03-3494-3371（P.54）・原宿キャシディー☎03-3406-3070（P.28）
サンシャイン国際水族館（P.16）・池袋屋台村（P.36）

スポーツの世界には幸いなことに
記録、勝ち負けというわかりやすい指標がある。
たたかうべき対象がはっきりしている。
こえるべき目標は常に目の前にぶらさがっている。
それを突き抜けることによって
結局のところ彼らは
自分の可能性の極限にたどりつこうとしているのだ。
もっと素晴らしいシーンを
自分史のなかに刻みこむことができるのではないかと幻想し
自らをかりたてていく。
すぐれたスポーツマンとは常に
自分をこえていく人たちのことなのだ。
そして限りなく遠くへ行きつこうとする。
したがって彼らは
ほとんど無意識のうちに自由を追い求めている。
そのことに気づくのは本人よりもむしろ
スタジアムの一隅に座っている観衆であることが多い。
なぜならば観衆は自分で何かをするのではなく
ただ目撃者であることで何ごとかを感じようとするからだ。
しかしスタジアムにおいては一人の観衆でしかないわれわれでも
〈スポーツマン〉になることはできる。
必ずしも具体的にスポーツにこだわることはない。
肝心なのは常に自分をこえていこうとすることだ。
そして限りなく遠くへ行きつこうとすることだ。
釣りあげられたまぐろのように
ごろりとそこらに横たわっているのではなく
海を泳ぎきろうとすることだ。
フィールドのなかにいる人間たちが
スタジアムの観衆に向けて発しているメッセージがあるとすれば
そういうことになる。

山際淳司（『そして今夜もエースが笑う』より）

『そして今夜もエースが笑う』山際淳司（角川書店／刊）

格闘

PART.ONE

モニター上でヴァーチャルな肉体と肉体とが

リアルにぶつかりあう対戦型格闘ゲーム。

ゲームの肉体感——その秘密を解く鍵がそこにある。

徹底検証①

『ストⅡ』大ヒットの秘密

「ゲーム性」「対戦」「世界観」……そしてもうひとつの要因とは？

ゲームの歴史の中で大きな流れを作った「対戦型格闘ゲーム」。そのきっかけとなったのが大ヒット作『ストリートファイターⅡ』（カプコン）である。格闘ゲームのシンボル的存在となったモンスターの謎に迫る。

構成・文／松島賢司

テレビゲームが生まれて20年あまり。その短い歴史のなかにも「大ヒット作」といわれるゲームがいくつかある。テレビゲームをプレイさせた『スペース・インベーダー』（タイトー／'78年）を筆頭に、『ゼビウス』（ナムコ／'84年）『テトリス』（セガ／'88年）『ドラゴンクエスト』シリーズ（エニックス／'86年）などだ。これらに共通するのは、ゲームセンターにも行かず、ファミコンも持っていない大人でも知っている、ということだ。一般人にまではっきりと認識されるようになったゲームを「ヒット作」とするなら、『ストリートファイターⅡ』（以下『ストⅡ』）は間違いなく「超大ヒット作」と呼べるだろう。

『ストⅡ』のフィーバーぶりは、とにかくスゴイのひと言につきる。街には『ストⅡ』に関係した商品が氾濫している。雑誌、単行本、漫画、CD、ビデオ、オモチャ、お菓子……など、挙げていくと切りがない。国技館では『ストⅡ』全国大会まで開催され、アニメ化、映画化も進行している。

社会現象ともいえるブームを作った要因はいくつか考えられる。

ひとつはもちろん、レベルが高く圧倒的に面白いことである。**「ゲーム性」**がイイということだ。みんながつまらないと思うゲームがヒットするハズがない。当たり前のことだ。映画界ではつまらない映画も興業成績がよかったりするが、ゲーム界では売れているゲームはよくできた作品だと思って間違いないだろう。

次に考えられるのが**「乱入OKの対戦形式」**というシステム。つねに自分のテクニックを磨き、その腕前を披露したいと思っているゲーマーにとって、不特定多数のゲーマーと「対戦」できて、相手を倒したほうが強いと認められる、優劣をつけやすいこのシステムはもってこいなのだ。「ゲーム性」と「対戦」を兼ね備えた『ファミリースタジアム』（ナムコ／'86年）も大ヒットし、バージョンアップしながらロングセラーになっている。

そして3つ目が**「世界観」**だ。ゲームのプレイ中にはあまり意識しない人もいるだろうが、世界観がしっかりしているとゲームにハマりやすくなる。感情移入しやすいのだ。

10年前に大ヒットした『ゼビウス』では、制作者の遠藤雅伸氏はゲーム世界を大学ノートに構築しながら制作を進めていた。この内容は細野晴臣氏がプロデュースしたアルバム『スーパー・ゼビウス』に掲載された（'91年には『小説ゼビウス／ファードラウトサーガ』として双葉社から出版された）。これは『ゼビウス』というゲームの世界観を明確にして、ゼビウス熱を十二分に煽った。最近では『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』（セガ／'91年）がスピードとスタイルを誇示する独自の世界を作り上げ、ヒップホップやレイヴ系のクラバーたちの支持を集めた。

『ストⅡ』では明確な世界観を出すためにキャラクター設定に重点を置いた。格闘するだけのキャラクターにはしないで、その背景を細かく設定した。たとえば登場人物のひとり、春麗（チュンリー）は女麻薬捜査官で、父親を悪の帝王・ベガに殺され父の仇をうつために世界のファイターと闘っている。「動機」がそこにあるのだ。さらに『ストⅡ』には他のゲームと比べてキャラクター・イラストのバターンが多い。これらのビジュアルは、『ストⅡ』の世界を視覚化してキャラクター設定に説得力を与え「世界観」の構築におおいに役立っている。

優れたゲームというだけでは、必ずしも大ヒットするとは限らない。優れた「ゲーム性」に加えて「対戦」や「世界観」といったプラスアルファが重要である。もちろん『ストⅡ』はそのヒットする要素を持っていたということだ。

そして『ストⅡ』には、見落しがちだが「格闘ゲーム」には不可欠なもうひとつの重要な要素が潜んでいるのだ。

©カプコン

肉体

徹底検証②

ゲーム・キャラクターの「肉体」は「肉体感」の器に過ぎない

「苦痛とは、ともすると肉体における意識の唯一の保証であり、意識の唯一の肉体的表現であるかもしれなかった」（『太陽と鉄』三島由紀夫）

©カプコン

『ストⅡ』にハマるもうひとつの理由

ゲームをクリアすると満足する。『ドラゴンクエスト』シリーズで、エンディングを迎えた人ならわかるだろう。しかしクリアだけが目的では『ストⅡ』はここまで大ヒットしなかったはずだ。ゲームセンターに置かれていたころならいざ知らず、家庭用に移植されたものなら、ほとんどの人が最高レベルをクリアできるようになるからだ（個人差はあるが）。しかしプレイヤーはそこで『ストⅡ』をやめたりはしない。「もっと強くなるため」というクリア以外の目的がそこにあるのだ。

『ストⅡ』はゲームというよりも修行に近い」とよく言われたが、そう表現されてもおかしくないほどキツイ作業なのだ。クリアならエンド・マークが出たところが天井だが、「もっと強く」という行為には天井がないからである。いつも利用するゲームセンターのなかではいちばん強いかもしれない、しかし全国ではどうだろうか？……考えたらキリがないではないか。

では、なぜそんなにツライ「修行」をつづけられるのか。簡単である。目標に到達するまでの過程が面白いからだ。

この疑似的な感触こそ、ゲームにおける「肉体感」である。そして『ストⅡ』のような対戦格闘ゲームにとって「肉体感」は、「ゲーム性」「対戦」「世界観」の3要素にも並ぶ不可欠な要素なのである。

「肉体感」とは

リュウの強パンチがブランカのみぞおちに決まると、ブランカは呻き声を上げながら体をくの字に折り、ヘドを吐く。

プレイしているわれわれがブランカを実際に殴ったわけではない。しかしこのとき、ボタンにかけた指先には確かに殴ったという「感触」が残る。逆に殴られると「痛み」を感じる自分の分身が画面のなかにいる。殴ったという「感触」と殴られたときの「痛み」。これがゲームにおける「肉体感」だ。

そもそもゲーム・キャラクターは、画面上に描かれた絵である。いくら微細に描かれていても「肉体（＝実体）」はない。3D映像がわかりやすい例だろう。映画「トータル・リコール」で、テニスのフォームを映し出しているフォログラフィを思い出してほしい。まさにそこにいるようには感じられるが、シュワルツェネッガーが擦り抜けたことからもわかるように、実際には肉体はない。

ゲーム・キャラクターの場合はそこに「当たり判定」というプログラム処理を施すことで、敵の絵に当たると爆発、もしくは死んでしまうようになるのだ。もしこの「当たり判定」がなかったら、キャラクターは敵や弾に当たっても突き抜けるだけで何も起こらない。ゲーム・キャラクターは「当たり判定」があってはじめて「肉体（＝実体）」として成立するのだ。

それでは「当たり判定」の施されたすべてのゲーム・キャラクターに「肉体感」を感じるか、といったらそうではない。「肉体（＝実体）」と「肉体感」は別モノなのだ。

『スーパーマリオ』シリーズでは、マリオの「肉体感」は身体を取り囲む空間を使ってうまく表現されている。たとえばマリオが水中を泳いでいるときには、ふつうの地面を歩いたり走ったりするのとは違った操作感がある。この水中での抵抗が、十字キーを通して指先に「肉体感」を伝えている。また『スーパーマリオワールド2』（任天堂／'86年）の「向かい風」も同じ効果を出している。

ほかにも『ぷよぷよ』（セガ／'92年）では、落ちてくる〝ぷよ〟が底に溜まっている〝ぷよ〟たちの上に乗っかると、「ぷよよん」と体を震わせて止まる。〝ぷよぷよ〟が軟体物で『テトリス』のブロックとは異質であることがわかる。わかったからといってゲームがうまくなるわけではないが、〝ぷよ〟を落とす感触を楽しむことができるのだ。

「肉体感」は指先だけの直接的な楽しみだけではなく、ゲームにとって、とくにアクション系のゲームでは重要な働きをしているのだ。

同一化を助ける「肉体感」

ゲームにはさまざまな「演出」が施されている。ゼルダの伝説／神々のトライフォース」（任天堂／'91年）のオープニングを例にとってみる。主人公・リンクが家で寝ていると、ゼルダ姫の助けを求める声が聞こえてくる。外の激しい雨と、恐怖感の漂うBGMが嵐の前触れを感じさせる……といった、極めて映画の「演出」に近いものになっている。ゲームの「演出」も映画のそれと同じで、ひとつひとつの「演出」がその作品の物語を補足説明しイメージの増幅を手助けしているのだ。そして「世界観」を固める役割も担っている。

「世界観」の固まったゲームでは、主人公とプレイヤーの同一化が容易に行なわれる。逆に「演出」が稚拙だと主人公とプレイヤーの同一化は不完全になり、物語がゲームの柱であるロールプレイング・ゲームでは物語のクオリティも損ってしまう。

『ストⅡ』をはじめとする格闘ゲームの核は「実際の格闘にどれだけ近いか」である（波動拳のような飛びモノは、あくまでもゲーム的な面白さを出すためのものなので目をつむることにする）。格闘とは肉体と肉体のぶつかりあいである。主人公とプレイヤーの同一化は「いかに殴った（もしくは殴られた）気分にさせるか」にかかってくるのだ。つまりよりダイレクトに「肉体感」を感じさせるゲームほど、主人公とプレイヤーの同一化は速やかに行なわれる。

このことからもわかるように、じつは「肉体感」イコール「演出」であり、「演出」とは「世界観」を伝えるためには不可欠な要素なのである。

「肉体感（物語）が核であるゲームの場合は演出）」と「世界観」がうまく噛み合ったとき、本当にハマるゲームになるのだ。

対戦格闘ゲームの核たる「肉体感」だが、『ストⅡ』のヒットで2匹目のドジョウを狙って乱作されたころには、この「肉体感」を持っているゲームが少なかった。画面のなかでは殴ったポーズをしているが、なんだか殴った気がしない。「肉体（＝実体）」はあるが「肉と肉がぶつかっている」というリアルな感触がないのだ。「肉体感」を持たない格闘ゲームがどんなに悲惨なものであるか。注目もされずに消えていったゲームがそれを如実に語っている。

そんななかで『ストⅡ』の「肉体感」は群を抜いている。他の対戦格闘モノと注意して比べればよくわかるだろう。殴った感触と殴られた痛みがストレートに伝わってくるのだ。

では、『ストⅡ』のその優れた「肉体感」はどこからくるのだろうか？次では『ストⅡ』の「肉体感」について探りたい。

徹底検証③

「肉体感」とプログラミングの関係

「肉体感」はどこで生まれるのか

「肉体感」を出すために『ストⅡ』はどんなことを行なってるのだろうか
どこから「肉体感」が生まれるのか
『ストⅡ』と他の対戦格闘ゲームではどこが違うのか
「ゲームフリーク」に所属するふたりのプログラマーが分析する

「肉体感」を出すためには「立体的に見えるかどうか」がポイントになる。平面の絵をいかに立体的なモノに見せるか。立体であれば「触れそうなモノ」という錯覚が生じやすいからだ。これは単純な絵のテクニックといえる。さらにその動かし方、動画枚数の多さである。正面を向いているキャラクターが横を向くときに、その間に何枚絵が入れられるか。多いほど「立体感」は得られる。アニメーションと同じ技法だがアニメのようには簡単にいかない。ゲームのビジュアルはデータ容量を多く使うからだ。

「画面にふたりしかいないからヒットチェック（当たり判定）している量はがなり少ない。シューティングの場合は画面内に出てくるキャラクターの数が多いから何個もチェックしなきゃなんないけど、『ストⅡ』の場合は1対1だからチェックしている数は少ないよね。ヒットチェックした後にどういう行動をとるか、そこが複雑なんだ」

『ストⅡ』はプログラム内での処理容量が少ないのを生かして、動画枚数をできる限り増やしている。それで立体感を出しているのだ。大容量のCD-ROMにアニメーション画面が多いのは、空き部分が多いからである。皮肉にも容量の大きさがゲームの面白さにつながっていないが。

ヒットチェックもふつうのゲームでは1個のキャラクターに対してひとつだが、『ストⅡ』の場合はキャラクターが大きいため、頭、胴体、足など別々に設定されているようだ。これも立っている状態のときのもので、殴るために手を伸ばせば、もちろんそこでも、別のヒットチェックは行なわれる。

「キャラクターの動画枚数ぶんヒットチェックを持ってる。だれとだれが闘うって場合に、ヒットチェックは同じでもあらゆる状況下でどういうふうに作用するかが違うと思う。たとえば春麗がスピニングバードキックをやってるときに、本田が張り手を出すのと、ほかのキャラクターが殴るのとでは違うよね。ブランカの電撃なんかは独立してるんじゃないかな。どこからどこまで何秒以内だったら大丈夫っていうパラメーターをプレイヤーが指示した動きを数値化したもので、その数値を使ってルーチンが判断する材料となるもの）を全部持っている」

このヒットチェックとはキャラクターの「肉体（＝実体）」の範囲を決定するものなので、立体感を出すのに重要な役割を果たしている。ゲームのなかで、人同士が重なる距離を任意に設定できるからだ。奥行きの距離が大切なのである。

「前に人がいて後ろにだれかがいる。そのときふたりが重なってたらふつうはヘン。ゲームではよくあるけど（笑）。それを考えに入れて、ある位置で止まるようにするとかしないと」

しかしこれらのことは『ストⅡ』以外の対戦格闘ゲームでもある程度行なわれていることだ。しかし、『ストⅡ』と他のゲームでは明らかに「肉体感」に差がある。技術レベルでは同じなのに、その差はどこで生まれるのだろうか。

そのひとつに、キャラクターの動きを制御する部分がある。

「殴られたときにグクッと耐えている力の入れ具合がこちらに伝わるよね。ふつうのシューティングでもそういうことがいえる。レバーを動かしたときに、ある一定の慣性がかかると、自機を操作してるって感じがする。そのまま動くとすごい軽いヤツって感じになるよね。はじめに慣性を持たせるとかで重みをつけるテクニック。あまりつけすぎるとイライラするけど（笑）」

これぞ「肉体感」である。しかし技術自体は難しいものではない。

「個体感、立体感はデザイナーにかかってくるよね。プログラマーに対してあと何ドット後ずさりさせてくれ、とか。殴られたり、殴られたりしたときに。全部そういうふうに細かく作ってあるから個体感が出てると思う。どこかに一瞬でもスキ（煮詰めが足りない部分）があったりすると、〝なんだか一瞬ペラペラになったぞ〟と感じるもんだけど」

ゲームとして「動かせるもの」になったあと、それをどこまで「遊べるもの」にしていくかが、ゲーム制作の難しい部分である。その煮詰める部分に時間をかけるかかけないかで、ある位置で止まるようにするとかしないと」

●西橋倫治（にしはし・みちはる）1967年生まれ／「ゲームフリーク」に所属しプログラマーとして活躍。

●増田順一（ますだ・じゅんいち）／1968年生まれ。「ゲームフリーク」に所属しプログラマー＆音楽担当として活躍。

©カプコン

①ラスター・スクロール
地面の同じ位置の縦ラインが角度を変えているのは、遠近感を出すためにラスター・スクロールをしているから。走査線に合わせて手前ほど大きく、奥を小さく横にずらすテクニック。画面を横に広くとると斜めのラインが崩れてしまう。

©ビデオシステム

②ヒットチェック（当たり判定）
赤く光っている部分がヒットチェック。8×8か16×16ドットの正方形が集まってできている。

©カプコン

③リュウの竜巻旋風脚の一部分。もちろん背中を向けている絵もある。手前と奥とを使った構図なので、動いたときに立体感が表現される。

で、ゲームの面白さの差が生じてしまうのだ。

「煮詰めていくには、ある程度期間がないとマズい。『ストII』は最後の、完成させるまでの期間がすごく長かったんじゃないかな。煮詰めるところ。ディレクターにしろデザイナーにしろ、そういう人のセンスがすごくよかった。そっち（デザイナーなりのセンス）が先にあって、それからプログラムなんだよね」

『ストIIダッシュ』ではさらに煮詰めている。もちろん煮詰めたぶんだけゲーム性は向上している。

『ダッシュ』は皆が求めていた完成品。『ストII』だとまだまだって感じだったけど。さらに微調整を加えて。基本的なことは変わってないけど、パラメーターがかなりね。プレイヤーがこうしたほうがイイって思うことを実現している。当たり判定とかも変わっている」

煮詰めるといっても簡単にできることではない。プログラム内のあらゆる部分が互いに干渉し合ってるため、ある部分を直したためにほかのところでバグ（正常にプログラムが走らないこと）が出ることが多いからだ。そのリスクを冒してまでさらに手直しをするかどうかだ。『ストII』が売れてるからといって急いで（十分に煮詰めないで）作ったゲームが、『ストII』を超えられるハズがないのだから。

ディレクター、ゲーム・デザイナーのセンス、判断そして熱意が「肉体感」を、ひいてはゲームの面白さを作り出すのである。

「ゲームの面白さは技術じゃないよ」

この言葉をわかってない人が多いのである。

④ジャンプしたケンが着地した瞬間。通常の立ちポーズよりも腰が沈んでいる。このちょっとした動きの変化が「肉体感」を増している。

©カプコン

⑤殴られたガイルの渾身の演技。『ストII』のキャラクターはみんな演技がうまい。

©カプコン

⑥回転している頭にもヒットチェックがあるため、このあとブランカの電撃にやられてしまう春麗。

©カプコン

格闘ゲーム大全

正統度

異端度

オリジナル度

『ストII』

『ヴァーチャ・ファイター』
（セガ）
不可能な必殺技がなく、見せる大技が回し蹴りだったりするところが正統派中の正統派。ポリゴン人間の動きがまたイイ。

『龍虎の拳』
（エス・エヌ・ケイ）
『餓狼伝説』につづく正統派。それだけにオリジナリティは低い。が、「挑発」モードなどエス・エヌ・ケイらしい小技を採用している。

『バトルマスター〜究極の戦士たち〜』
（東芝EMI）
どのメーカーもこぞって差別化をはかっているときに、あえてオーソドックスなゲームを出してきたその意図が計り知れない。

『サバイバル・アーツ』
（サミー工業）
実写取り込みが異端っぽいが、けっこう正統な格闘を目指している。「受け身」や相手の武器を拾って闘うなどの工夫がある。

『ナックルヘッズ』
（ナムコ）
ジャンプボタンを採用しているのでオリジナリティはあるが、やはり『ストII』式の操作系のほうがみなやり慣れてるのか。

『餓狼伝説スペシャル』
（エス・エヌ・ケイ）
ポスト『ストII』として注目されてきた『餓狼』もこれで3作品目。必殺技の比重が大きいのが気になるが、正統派代表格。

『ワールドヒーローズ2』
（エス・エヌ・ケイ）
歴史上の人物で格闘させるというオリジナリティ溢れるアイデアはエス・エヌ・ケイっぽい。正統派っぽいが一歩間違えると色モノ。

『サムライスピリッツ』
（エス・エヌ・ケイ）
剣で闘うのが基本というコンセプト自体面白い。あらゆる格闘ゲームのなかでパンチ（斬る）ボタンがメインのものはない。

『ストリート・ブロール』
（サミー工業）
「ドラキュラ」「ツタンカーメン」などの色モノたちが闘いまくる。実写取り込みのボヤけた画面が怪しさを増幅している。

『豪血寺一族』
（アトラス）
9人のうちオバアさんがふたり混じっている高年齢格闘ゲーム。オバアさんは相手を倒して若くなるというから参る。

『富士山バスター』
（サミー工業）
「外国人による間違った日本」というコンセプトで作られた異色モノの元祖。「かっぱ」「芸者」などの闘い方が気味悪い。

©セガ ©サミー工業 ©ナムコ ©エス・エヌ・ケイ ©アトラス ©バンプレスト ©バンダイ ©東映動画 © NCS ©東芝EMI

『格闘ゲーム大全』解説

1991年『ストリートファイターⅡ』が登場して、それまで『テトリス』に占領されていたゲームセンターの様相はがらりと変わった。『ストⅡ』によりブレイクした「対戦格闘ゲーム」というジャンルは、この2年間でどう変化したか？

右の表は、『ストⅡ』を今日ある対戦格闘ゲームの基準として中心に置いたとき、ここ1年間に発売されたこのテのゲームの傾向を印象で分類したものだ。

『ストⅡ』を基準としたのは以下の理由からである。

『ストⅡ』以前にも「対戦格闘ゲーム」は存在した。『ストリートファイター』（カプコン／'87年）はもちろん『アーバンチャンピオン』（任天堂／'84年）という「ふたりのキャラクターが向かい合って殴り合う」というスタイルを作り出した元祖もあった。有名なところでは棍棒やヌンチャクで闘う『イー・アル・カンフー』（コナミ／'85年）か。しかしふたりが100円（もしくは50円）の金を払って1回しかプレイできない当時の対戦形式は敬遠されていた。そして勝者が次の相手と闘えるというシステムを導入した『ストリートファイターⅡ』でさえ「投げる」という要素はなかったのだ。そう考えると、現在のスタイルを作り出したのが『ストⅡ』であることは明らかである。

つぎに縦軸と横軸になっている「正統度」と「異端度」、「オリジナル度」と「キャラクター度」の基準を明確にしておこう。

「正統度」は《闘っている気分になれる》ものほど高くなる。けっして《人間の闘いに近いもの》ではない。それだと必殺技といって火を吹いたりするとかなりアヤシクなってしまう。基準となる『ストⅡ』自体がそういうゲームでもあるし。

「異端度」は《やりすぎの闘い》《やりすぎのキャラクター》だ。『富士山バスター』（サミー工業／'92年）がイイ例だ。これは、名前のないキャラクターが異様な日本を舞台に闘う（しかも技が気味悪い）という異色中の異色ゲームである。

《『ストⅡ』との差別化がうまく出ている》と「オリジナル度」は高くなる。すでにシリーズ3作品目になった『餓狼伝説スペシャル』（エス・エヌ・ケイ／'93年）は2ラインや「超必殺技」などのシステムが完成しているので差別化は進んでいると判断できる。

「キャラクター度」は単純に《原作に近い》ものが高くなるので、それほど差はない。左半分はキャラクターゲームの対戦格闘モノと思ってもらいたい。

分類してみると、どれにも『ストⅡ』との差別化をはかるための苦労の跡がうかがえる。そのなかでもいちばん凄そうなのはセガの新作『ヴァーチャ・ファイター』（'93年）だろう。ポリゴンを使ったという見た目の違いもあるが、特筆すべき点は必殺技が存在しないことだ。どのゲームも派手な必殺技を多用しているだけに、必殺技がない対戦格闘ゲームはこのジャンルに今後どのような影響を及ぼすか興味がある。

逆に必殺技が派手になった流れのなかでひとつの答えを見つけたのが『サムライスピリッツ』（エス・エヌ・ケイ／'93年）だろう。剣で闘う、という対戦格闘モノのなかでは異色作でありながら、その異色さを逆手にとって派手な必殺技を効果的に見せている。

またキャラクター系では『機動戦士ガンダム』（バンプレスト／'93年）が異彩を放っている。対戦格闘モノのスタイルのなかに人間ではないキャラクターをぶち込むという強引な方法をとっている。ここまでくると、果たして「格闘」と呼べるのか疑問ではあるが。

そのスタイルを突発的に完成させた『ストⅡ』は、そのシンプルなゲーム・デザインゆえにどこのメーカーも差別化に苦労しているのだ。こうやって図にしてみると（厳密に見れば必ずしも正確ではないが）差別化するためのいくつかの「流れ」が見えてくる。

次では今までの「流れ」と各社の傾向を探ってみたい。

「らんま1/2 ～町内激闘編～」（NCS）
人数が多くハデな性格設定で固めているため高橋留美子作品はゲームにしやすい。RPGからアドベンチャーまでいろいろある。

「北斗の拳7」（東映動画）
前作は大味でゲームとして物足りなかったが今回はどうなることやら。原作自体が大味だからそれでもイイのかも。

「ドラゴンボールZ 超武闘伝2」（バンダイ）
もともと格闘マンガが原作だけにゲームにはしやすいが、飛びモノ系の必殺技を撃ち合って勝敗が決まってしまうのが難。

「機動戦士ガンダム」（バンプレスト）
バンプレストはキャラクターにいろんなことをさせるのが得意。類似品に「ウルトラセブン」「ゴジラ」がある。

キャラクター度

「ドラゴンボールZ」（バンダイ）
実際に体を動かして闘う異色ゲーム。しかし「体を動かす」のだから正統といえば正統なのか？　本当に殴られはしない。

進化か？退化か？

続々登場する対戦格闘ゲーム・その変遷

『ストⅡ』が作り上げたスタイルを踏襲しながらも、新しいさまざまなアプローチで『ストⅡ』のポジションまで昇りつめようとしている対戦格闘ゲーム。『ストⅡ』の呪縛を乗り越えたゲームとは？

「差別化」の四苦八苦

対戦格闘ゲームが売れるとわかった他のメーカーが、そのジャンルのゲームを作りたくなるのは理解できる。しかしそこで問題になるのは「差別化」だ。どう『ストⅡ』とは違うゲームにするか、である。わかりやすいのは「キャラクター」と「必殺技」それに対戦以外の「モード」の3つだろう。

「キャラクター」ではオバアさんを登場させてみたりと、「世界中の強いヤツ」とは別の設定を盛り込もうとしている。漫画などの登場人物を持ち出すのもおなじみのキャラクターで購買欲を誘い「差別化」をはかろうとしたものだ。

「必殺技」では、『ストⅡ』の意外と地味なモノに対抗するため、より派手に、よりパワフルになっている。しかしこの傾向は必殺技主体のゲームを作り出し、必殺技合戦で勝敗が決まるという、面白くない風潮を生み出してしまった。いちばん目を惹きやすい部分だけに落とし穴でもあった。

途中参加乱入モードは今や当たり前の機能。より面白く闘うためのトーナメントモード（勝ち抜き形式で闘う。2Pもあり）やストーリーモードなどさらに「遊べる」機能を加えている。それを意識してか、スーパーストⅡ』でも通信システムを使って最高8人まで参加できるトーナメントモードをゲームセンターに持ち込んだ。

そして他のメーカーが意識して外したのが「6ボタン」だろう。『ストⅡ』のアイデンティティである「6ボタン」をまねずに、簡単な操作でも楽しめるモノを狙ったのは無理もない。

「大味」から「豪快」へ

『ストⅡ』の築いたシステムを模倣しながらも「キャラクター」と「必殺技」を独自のセンスで推し進めたのが、対戦格闘ゲーム量産態勢に入っているエス・エヌ・ケイだ。

キャラクターについては『ワールドヒーローズ2』では時間と時空を超えて集められた14人の格闘家がしのぎを削り、『サムライスピリッツ』ではブランカ顔負けの不気味剣士・不知火幻庵や忍者の服部半蔵など東西の剣士たちが力を競い合っている。『富士山バスター』ほど異様ではないが、アクの強いキャラクター作りをしているところである。

さらに必殺技に力を入れている。地面を炎が走ったり、光の帯を引きずりながら空中高く舞い上がったりと演出がいちいち派手なのだ。『餓狼伝説』シリーズでは超必殺技（隠しコマンドで、相手の体力を一気に削ることができる）という「出せれば一発大逆転」のド迫力な技を採用している。

ライフゲージのほかに「気合いメーター」（竜虎の拳）や「怒りメーター」（サムライスピリッツ）などを設定して、攻撃力の強弱をボタン以外でも出せるようにしている。これらメーターの溜まり具合でふだん以上の強力な攻撃ができるため、一発逆転の要素を持つことになる。

「大味」。

これがエス・エヌ・ケイの対戦格闘ゲームの特徴だ。「大味」なゲーム・デザインは気持ち良さも生むが、偶然勝てる（負ける）可能性が強いため実力の甲乙がハッキリつかない面もある。

明らかに弱い相手と闘ったときにラッキーパンチ一発で逆転される悔しさは計り知れないものがある。ボクシングなどでもラッキーパンチで勝負が決まることはある。しかしそれは、それまでの殴り合いが、実力のうえに成り立っている場合のみ受け入れられるものだ。それまでの殴り合いまでが「大味（アバウト）」であるため、どこか釈然としないものが残るのも事実だ。

『餓狼伝説』では大会は成立しづらいのではないか。大会に参加するような自分の力（技術）に自信を持ってるものが、偶然の負けは認められないだろう。

しかしそんな特徴がうまい具合に消化（昇華）されたのが『サムライスピリッツ』ではないだろうか。『サムライ』は「大味」が似合うゲームなのだ。その理由として刀剣で闘う、という設定がある。素手で闘うよりリーチが長いぶん、オーバーアクションが目立つようになる。そのオーバーアクションと「大味」がいいバランスで「豪快」な印象に映るのだ。

「豪快」と感じれば細かい（アバウトな）部分が気にならなくなる。そしてお得意のド派手な必殺技、「怒りメーター」の採用、飛脚が落としていく爆弾や肉（ダメージ回復）の存在がさらに「豪快」さを引き立てているのだ。

『ストⅡ』の持つ緻密な闘いとはまったく逆の方向で、見事に「豪快」

①「ワールドヒーローズ」©エス・エヌ・ケイ　②「餓狼伝説2」©エス・エヌ・ケイ　③「餓狼伝説」©エス・エヌ・ケイ

な表現を『サムライ』のなかで完成させたエス・エヌ・ケイ。それが本物かどうか、『餓狼伝説スペシャル』、そして次に出してくる対戦格闘ゲームのデキに注目したいところだ。

キャラクター・ゲームの場合

バンダイ・グループはキャラクター・ゲームの宝庫である。『ドラゴンボールZ』シリーズから『ウルトラマン』『SDガンダム』シリーズなどだ。『ストⅡ』ブームの影響を受けて、キャラクターものの対戦格闘ゲームが何タイトルもリリースされている。SFCの『ドラゴンボールZ超武闘伝』シリーズ（バンダイ／'92年、'93年）、アーケードでは『機動戦士ガンダム』（バンプレスト／'93年）などがある。

これらキャラクターものゲームの魅力はもちろんその作品（登場人物）への愛着だ。思い入れがあるほど、ゲームへの評価は自然に底上げされていく。

一方で、キャラクター・ゲームは売れている原作のキャラクターと流行りの対戦格闘ゲームというふたつの売れる要素をただ単純にプラスしただけに終わる危険もはらんでいる。「キャラクター・ゲームにゲーム性はいらない」との意見も聞かれるが、対戦格闘モノの場合は流行りで売れてしまうため、安直さを助長してしまう心配があるのではないだろうか。『超武闘伝』は、必殺技を出すための「パワーメーター」や離れた場所での闘いを表現する画面分割システムなど、独自のアイデアを盛り込んでいるが、ゲームが「かめはめ波」などの飛びモノ系必殺技合戦に終始してしまい、格闘とはかけ離れたものになってしまっていた。『2』では新たに「投げ」の要素が加えられたが、それがゲーム性にどう影響するか気になるところである。

『ガンダム』などは「懐かしさ」に尽きる。「遊ぶ」というよりモビルスーツを動かして「楽しむ」モノになっている。漫画、アニメのキャラクターを好きなように動かす楽しさがあればいいとも思うが、やはりゲームとしての面白さも重視してほしいものだ。1本何千円もの（もしくは1回100円または50円の）金を払って遊ぶものである。簡単に飽きてしまうゲームになってはつまらないのだから。

必殺技が対戦格闘ゲームの本質ではない

必殺技こそが対戦格闘ゲームの命……そういう風潮が一部でみられる。どのメーカーのゲームも必殺技メインで試合が進行していき、1プレイ中に必殺技を使う率が大きいようにも感じる。場合によっては必殺技を出していればなんとなく勝てるゲームだったりするからだ。

そもそも必殺技とはいったいなんだろう。

『ストⅡ』の必殺技は、他のゲームのそれに比べると地味である。後発のゲームが『ストⅡ』との差別化をはかるためにより派手なものを出してきたために、相対的に地味に見えてきただけなのだが、それでも殴る蹴るなどの通常技の延長線上に位置している感覚がある。リュウで言うなら「強パンチの上が昇龍拳」という感覚だ。

この感覚はたぶん、『ストⅡ』では必殺技を連続技に組み込んで使用することができるため生じたのではないだろうか。弱中強そして必殺技という攻撃レベルの上昇がスムーズなことや、だいたいコマンド系で3アクション、タメ系で1アクションという技を出す操作が無理のない動作で完了するのも影響しているだろう。レバー半回転などの複雑なコマンド入力では、瞬時に対応するのは至難のわざだからだ。

『ストⅡ』と後発のゲームとの差は、『ストⅡ』は必殺技がなくても闘えるが、他は闘えないということだろうか。もちろんあったほうが面白いが、なくても面白いのだ。それは通常技がしっかり作られているからである。『ストⅡ』の6ボタン制を差別化するために外したゲームは面白さを必殺技に求めた。しかし対戦格闘ゲームの本当の面白さは6ボタンという多過ぎず少な過ぎないギリギリの位置にあるボタン配置だったのである。そこに気づかないゲームは必殺技がひとり歩きして、結局必殺技の出し合いになってしまったのだ。

量産の中で独自のスタイルを築き上げたエス・エヌ・ケイ、『ヴァーチャ・ファイター』で新しい対戦格闘の面白さを提示したセガ。これらはもう対戦格闘ゲームにおいてひとつのアイデンティティを確立したといっていいだろう。アイデンティティを確立したゲームは『ストⅡ』とは違うものとしてユーザーが認識してくれる。他のメーカーがどんなアイデンティティを築くのか。対戦格闘ゲームのこれからの変化が楽しみである。

④「ストリートファイター」©カプコン　⑤「サムライスピリッツ」©エス・エヌ・ケイ　⑥「餓狼伝説スペシャル」©エス・エヌ・ケイ

総　括

対戦格闘ゲームに未来はあるか!?

"ブーム"から"ジャンル"に移行する対戦格闘ゲームに必要なもの

『ストⅡ』の呪縛にとらわれた対戦格闘ゲームはどこに向かって突き進んでいるのだろうか!?　『スーパーストリートファイターⅡ』『ヴァーチャ・ファイター』など、続々登場する最新作から格闘ゲームの未来を考える。

対戦格闘ゲームの問題点

年間10タイトル以上が作られている「対戦格闘ゲーム」は、「ロールプレイング」や「シューティング」などのようなひとつのジャンルに成長しつつある。もう「『ストⅡ』のパクリ」という表現はされなくなり「『ストⅡ』形式の～」に変わった、ということだ。こうなるとシステムは『ストⅡ』と同じでも、そこに乗せるアイデアの勝負になってくる。(もちろんクオリティは確保しなければならないが)

しかしそうなったとき、『ストⅡ』形式には限界がある。画面がほぼ固定されているため、マップ上の小細工が使えないのだ。同じ格闘をモチーフにしていても、『ファイナルファイト』(カプコン／'90年)に代表される「横スクロール・アクション」タイプではマップ上に動く床や地雷などのトラップを仕掛けたりとアイデアを盛り込めるが、狭いフィールドでは自ずとそのアイデアの量も制限されるからだ(『大仁田厚FMW』(ボニーキャニオン／'93年)では不思議なトラップがあったが)。『インベーダー』などの固定画面のシューティングが、スクロールするものに取って代わられて今では見られないのも同じ理由によるものだ。

そうなるとキャラクターや必殺技で差別化を図るという簡単な方法に走ることになる。しかしそれでどの程度差別化ができるだろうか。今ある対戦格闘ゲームのキャラクターを総入れ替えしても、ほとんどが違和感なく混ざり合ってしまうだろう。

『サムライ・スピリッツ』(エス・エヌ・ケイ)ぐらいの思い切ったゲーム・デザインをしないと、ユーザーが満足するとは思えない。今までの状態がつづけば待っているのは「マンネリ化」だけである。

『ストⅡ』形式の対戦格闘モノは、マンネリ化を打破するだけのアイデアとパワーを持ったゲーム以外、生き残れないと見たほうがいいだろう。それを作り出せるソフト・ハウスがどれだけあるのか。

新作に見る対戦格闘ゲームの展開

今年8月に幕張で開かれたゲーム・メーカー最大のイベント「AMショー」に出品された対戦格闘ゲームのなかから気になる新作をピックアップして、対戦格闘モノの未来を考えたいと思う。

すべての始まりが『ストⅡ』なら、すべての危険性を内包しているのも『ストⅡ』である。『テトリス』と違い『ストⅡ』は、シンプルなシステムの上に複雑で多彩な設定を始めから乗せてしまった。『秘密戦隊ゴレンジャー』から始まった「東映戦隊シリーズ」が、熱血漢、クール、怪力、年下、女性の5人でいつまでも固まっていたように、『ストⅡ』のキャラクター12人も絶妙なバランスで配置されているため、どのゲームもそれを抜け出せないでいるのだ。これが『ストⅡ』の呪縛である。『スーパーストリートファイターⅡ』(カプコン)といえども例外ではないかもしれない。

その呪縛に比較的とらわれていないのが、ポリゴン技術を駆使したセガの『ヴァーチャ・ファイター』だ。ポリゴンを活かしてカメラの視点を変え、横に並んで闘うという形式を踏まえつつ、奥行きを巧く表現している。またこのゲームには必殺技がない。必殺技がなく派手さを欠いた部分を、カメラを動かして、迫力を出すのにいちばん効果的な角度から写すことで補っているのだ。これは必殺技偏重の対戦格闘モノに、ひとつの方向性を提示している。

そして、『ドラゴンボールZVRバージョン』。ジョイスティック以外の操作系は面白いが、主流がジョイスティックとバット(最近になってやっとマウスが認知されてきたが)であるため、どこまで受け入れられるか。また複雑な操作ができずに「ゲーム性」を狭めてしまうことにもなりかねない。

『ヴァーチャ・ファイター』(セガ／アーケード専用)

『ヴァーチャ・レーシング』で培ったポリゴン技術を駆使して開発された新感覚の対戦格闘ゲーム。8人のキャラクターから選んで闘う。演出も凝っている。ポリゴンで動かされるキャラクターは、ぎこちなさはあるものの、スピード感は申しぶんない特筆すべきは必殺技がないこと。

©カプコン

『スーパー・ストリートファイターⅡ』(カプコン／アーケード専用)

『ストⅡ』の最新作。『ターボ』までの12人に加えて新キャラクターが4人。今のところ対戦格闘ゲーム最多数。通常の対COM、対戦モードに加えて、最大8人まで参加できるトーナメントバトル・モードがある。優勝すると次のトーナメントに残ることができる。

©カプコン

対戦格闘ゲームの未来

対戦格闘モノを作っているソフトハウスのなかでも、「2ライン」や「挑発」といったシステム、刀での格闘などのゲームデザインに次々と挑戦してくるエス・エヌ・ケイの姿勢が、他のメーカーに今後どのような影響を与えるか興味がある。

また『ヴァーチャ・ファイター』のように必殺技偏重の傾向を壊すような、たとえば必殺技などない超リアルな本格的異種格闘技ゲームの登場も望まれる。ゲームとして面白くなくても今とは違った流れがそこにできる。いくつかの流れが影響し合えば新陳代謝が行なわれ、より良いものが生み出されるからだ。

さまざまな危険性をはらんでいるといっても、対戦格闘モノは「対戦」と「肉体感」さえ失わなければそう簡単に消えたりしないだろう。『デトリス』1作品で消えると思われた「落ちモノ」が次々と新作を生み出しているように、だ。しかし来年以降も流行がつづくかどうかは疑問である。今はまだブームの最中なのでどんなゲームでも対戦格闘モノであればとりあえずは注目してくれるが、ブームが過ぎるとシューティングのように話題にものぼらずに消えていくゲームが続出することも想像に難くない。ブームからジャンル定着への移行が着実に行なわれているいま、ふるい落とされないだけの思い切ったゲームデザインが要求されている。そしてわれわれユーザーがもっとシビアにふるい落としてやることも、ゲームを存続させる方法なのだ。

BATTLE GAME CATALOGUE
対戦格闘ゲームカタログ

SFC

発売日	タイトル	メーカー	価格	形態
920327	らんま1/2〜町内激闘編〜	メサイヤ	8800	カートリッジ
920610	ストリートファイターⅡ	カプコン	9800	カートリッジ
921112	北斗の拳6	東映動画	8900	カートリッジ
921127	餓狼伝説	タカラ	9800	カートリッジ
921225	らんま1/2〜爆烈乱闘編	メサイヤ	9600	カートリッジ
930320	ドラゴンボールZ超武闘伝	バンダイ	9800	カートリッジ
930326	Oデッドダンス	ジャレコ	9700	カートリッジ
930710	ストリートファイターⅡターボ	カプコン	9980	カートリッジ
930806	ワールドヒーローズ	サンソフト	9800	カートリッジ
931029	龍虎の拳	エス・エヌ・ケイ	9800	カートリッジ

FC

850422	イー・アル・カンフー	コナミ	4500	カートリッジ
890721	ケルナグール	ナムコ	4900	カートリッジ
921223	熱血格闘伝説	テクノスジャパン	6500	カートリッジ
930521	ジョイメカファイト	任天堂	4900	カートリッジ

MD

901012	ファットマン	サンリツ電気	7800	カートリッジ
920327	ピットファイター	テンゲン	7800	カートリッジ
930423	餓狼伝説	セガ	8800	カートリッジ
930928	ストリートファイターⅡダッシュプラス	カプコン	9800	カートリッジ

PC

921002	らんま1/2〜打倒、元祖無差別…	メサイヤ	7200	SCDROM²
930612	ストリートファイターⅡダッシュ	NECホームエレクトロニクス	9800	Huカード
881204	ファイティング・ストリート	ハドソン	5980	CD-ROM

NEO GEO

911220	餓狼伝説	エス・エヌ・ケイ	23800	カートリッジ
920911	ワールド・ヒーローズ	エス・エヌ・ケイ	25800	カートリッジ
921211	龍虎の拳	エス・エヌ・ケイ	28000	カートリッジ
930305	餓狼伝説2	エス・エヌ・ケイ	28000	カートリッジ
930604	ワールド・ヒーローズ2	エス・エヌ・ケイ	28000	カートリッジ
930811	サムライスピリッツ	エス・エヌ・ケイ	28000	カートリッジ

GB

891222	北斗の拳 妻絶十番勝負	東映動画	3400	カートリッジ

●1993年10月31日までに発売された対戦格闘ゲームのなかから編集部で独自にセレクトしたものです。一部現在では入手困難なソフトが含まれています。参考文献／「ゲーム年鑑」（アスキー）ほか

PART.TWO

サッカー

国境を飛び越えて動き出した若者たちは

新しい価値観をスポーツに求めた。

確かなひとつの証としての、サッカー。

SOCCER

デジタル・ライフ
ふぇあぷれい
TEXT by TARO HIRAI
PHOTO by ROSS KINNAIRD /
WORLD CUP FINAL 8. JUL 1990
© EMPICS Ltd

ACTIVE TALK ESSAY

1994年のキックオフ・極私的蹴球物語

LOOKING FOR MY EXCITING SOCCER

サッカー選手はいちばんの親友だった。

子供のころはサッカーボールがコミュニケーションの道具だった。MF、DF、そんな言葉は知らなくても（ゴールキーパーだけは知っていた）、ボールは蹴れるし、器用にリフティングをすることができた。日が暮れてフィールドのボールが見えなくなるまで、クタクタになるまで、まるで自分のすべてを追うようにボールにかじりついていたのだ。

小学校低学年の子供にとって、実際、サッカーはすべてだった。

サッカーボールの次のオヤジのクリスマスプレゼントはサッカー選手の人形を棒で操るサッカーゲーム。人形は抽象的な形をしており、それらしい形の木片に、そのまま色を塗ったんじゃないかというヤツ。プレイをしている最中、ボールは何度もフィールドを飛び出して、子供部屋で隠れんぼをはじめた。

しかし、天気が悪ければ飽きもせずに一日中それで遊んでいた。野球盤なんかは目じゃなかった。

次のプレゼントもLSIサッカーゲームだった。

どこにでも持っていって、LEDの赤い点滅を夢中で追った。ドライブ中の外の景色や、旅行のときの旅館からの景観も覚えていない。学校には持ち込み禁止になった。

ゲームはしなくなったが、学生になっても、僕の前にはサッカーボールが転がりつづけていた（授業時間を休憩に使って……）。フィールドには友が、スタンドには彼女がいた。

大学生になり、悪友が借金のカタに下宿に置いていったファミコンにはサッカーゲームの緑色のカートリッジが刺さりっぱなしだった。

任天堂の『サッカー』。

はじめは本物との違いに文句タラタラだったが、ルールを知らない友達にむりやり相手をさせ、熱くなってふた晩徹夜をした。『ドラクエ』は知らなかったが、サッカーゲームは発売されるとすぐ手にいれた。

就職してもサッカーは忘れなかった。同僚の野球の話にはついていけず、デートはもっぱらサッカー観戦。彼女がいなくなった冬は、ひとりでスタンドに座り観戦した。

会社でサッカー同好会に入り、プレーをするようになったころ、Jリーグが誕生。サッカーは大ブームを巻き起こし、同僚や友人がサッカーの話をしてくると、僕は「してやったり」と話題に乗る。

カズや福田は新顔だし、釜本やペレは僕にとって監督ではなく選手だったのだから。

子供と遊んでやるという口実で女房に買わせたスーパーファミコンにもサッカーソフトが次々と登場してきた。本物のフィールドでボールを追う快感とは別に、メジャーな選手をコントロールできる楽しみが僕をとらえるようになった。

休日に試合を終え、フィールドから自宅に戻りスイッチを入れる。日本勢を率いて、屈強な外国チームに挑み、倒す。スピードとスリルは本物さながらになっている。

ワールドカップが来年に迫った。きっとモニター上の選手たちもワールドカップに備えているに違いない。ゲームマシンのおかげで、僕は暇な時間もサッカーを楽しむことができるようになったのだ。

子供をヒザに乗せて（グラウンドですりむいたところが痛むが）、テレビに向かい、スイッチを入れる。

そして、1994年。僕はワールドカップのフィールドに立つのだ。

HEAT! SPARK!! FANTASTIC!!!

J.LEAGUE OFFICIAL TV GAME
サッカーゲームの最高峰
～究極のリアル・シミュレーションを目指して～

文／山本善宣　撮影／渡辺健策

©大河原弘

あらゆるスポーツは時代のメタファーとして存在する。Jリーグ人気は、この混乱の時代に、今までの感性では生きていけないと感じた僕たちが生み出したひとつの潮流である。

Jリーグ人気は単なるサッカー人気ではない。もはや日本の大相撲的農耕社会や、プロ野球的資本主義社会が世界に通用しなくなり、新しい感性を必要とし始めた時代に登場したスポーツなのである。Jリーグは大相撲の外人蔑視や、プロ野球の管理的かつ中央集権的日本システムへのアンチテーゼとしての文化なのだ。

祝・Jリーグ元年!!　アマからプロへ――。一瞬ごとのプレーの質も確かに変わった。熱闘、激闘、喜闘……。闘争心をむき出しにして戦い合うJリーガーたち。素晴らしいドラマの連続で多くの人間（サポーター）を魅了するJリーグ……。

かくして新しい時代は始まった。サッカー熱の高まるなか、ゲームシーンでも、その人気を反映してか、サッカーもののテレビゲームが続々と登場している。もともとゲーム業界はその性格上、こうしたブームに敏感である。ブームが本格的なもので、その支持者が子供をコアに大人にまで広がっているなら、ゲームの素材としてはうってつけ。これに乗じない手はないというわけだ。

またセガ、バンダイ、カプコン、任天堂と、JリーグやJ-JFL1部）のチームスポンサーとして資本参加をしている企業も多い。

さて、本題のサッカーゲームについてだ。パソコン用からスーパーファミコン用まで、Jリーグの許可を得てチーム名、選手名、試合形式などを実際と同様に再現した「公認もの」が次々とリリースされている。アクションからシミュレーションにいたるまで、いろいろな種類のゲームがあるが、それらに共通しているのは、実在のJリーグのチーム名と選手名を使用している点だ。

そこで気になるのは各チームの再現度。名前やユニフォームが同じでも、プレーが似ていなければブチ壊しだ。プレーヤーは選手となり、センタリングをうけてシュートし、キーパーはそれを捕ってゴールを守る。シュートを打つのはヴェルディのカズであり、アントラーズのアルシンドであり、ジェフのリトバルスキーである。確かに、名前だけはJリーグと同じだ。しかし、どうもこれらのゲームの多くが、サッカーとは別のゲームに見えてしかたがないのである。少なくとも、今スタジアムで行われている「近代サッカー」とは違うものだ。"ガズ・ダンス"などのパフォーマンス・演出面は派手だが、オフサイドトラップは決まらず、センタリングを上げてシュートするより、ドリブルで持ち込んだほうが点が入りやすく、ポジションごとの動きも適当。選手たちに名前はついていても、決して「本物」の持つ「個性」を持ってはいない。野球ゲームは長い研究の末、そこそこのリアリティとゲーム性を獲得した。サッカーゲームは、そのレベルにまだ追いついていない。

サッカーは、もっと戦術的なスポーツのはずだ。両サイドを利用したセンタリングからオフサイドトラップまで、ボールと相手、そして味方をよく見てプレーする必要がある。爽快なゴールシーンも確かに見どころだが、巧妙に相手バックスの裏をかくスルーパスや、目で追いきれないほど素早い壁パスの応酬こそ、見ていていちばん気持ちのいいプレーだと思う。事実、スタジアムではそういうプレーにこそ歓声が上がるのだ。

＊

9月某日。究極のリアルサッカー・シミュレーションを追求する男たちが、都内某所に一堂に会した――。

㈱セガ・エンタープライゼス第一コンシューマ研究開発部ソフト開発一課の幸浩康、池田和雄、そして第二コンシューマ研究開発部企画プロデュース課の土屋淳一の各氏である。彼らが中心となって制作した『Jリーグ・プロストライカー』は、近未来のサッカーゲーム・シーンを占うえで、重要な作品となり得る要素を十二分に備えた意欲作だ。

なんといっても、特筆すべきは開発スタッフのサッカー好きから生まれたソフトであるということ。見た目は8ビットとちょっぴり地味だが、そのシンプルさゆえに選手の動きも滑らかでスピーディ。じつに通好みの、サッカーというスポーツ、そしてゲームへの情熱が伝わってくるSLGなのである。究極のリアルサッカー・シミュレーションを追求する彼らにとって、今いちばんほしいのはたとえば、現役あるいはサッカー関係者のプロフェッショナルな意見だったりする。その貴重なデータのひとつひとつがプログラム上にシミュレートされていくのだ。たとえばセガとジェフ市原の関係。それは、サッカーを文化に昇華させるための処方箋、特効薬なのである。

どんなにJリーグが好きでも、直接的にはゲームに参加できない。サッカーが好きになればなるほど、思いは募るばかりだ。

そんな欲求不満を完全に解消してくれる、小さな冒険。Jリーグの発足で日本のサッカーファンの質も上がってきて、みんな「サッカー」を知っている。目のこえた日本のファンには、もう名前だけのゲームは通用しない。『プロストライカー』の登場によって、スポーツゲーム・シーンに新たな局面が訪れるだろうか？

『Jリーグ・プロストライカー完全版』
（セガ／12月17日発売／MD／セット価格8800円・マルチタップ対応）

大人気の『Jリーグ・プロストライカー』の続編。リアルな縦スクロール画面はそのままに、オールスター戦などの新機能が加わった。前作同様、Jリーグ10チームの各選手が実名で登場（リティやオッツェらが新加入）。「ジェフユナイテッド市原」の撮影協力により選手の動きを見事に再現。大まかなシステムは変わらないが、さらにフィールド上を駆け抜ける選手たちのシンプルかつスピードあふれるプレーが実感できる。マルチタップを接続しての4人同時プレイがオススメ！　今年のサッカーゲーム・リリース・ラッシュのなかでも、好セールスを記録した人気商品であり、巷のサッカー愛好家の間でじわじわと広がった、いわば〝口コミもの〟の続編だけに期待大。実戦さながらの興奮を味わいたい、本物志向の君に捧げる1本。

©1993 SEGA J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS

PROFESSIONAL VIEW

奥寺康彦

（東日本JR古河サッカークラブ・チーム・ゼネラルマネージャー）

理想のサッカースタイルを語る。

フォーメーション・データ＃1：ブンデスリーガ（ドイツ）

ドイツ。ブンデスリーガ。組織力を生かしての計算された攻撃がハマったときには見る者をアッといわせる。全国リーグができたのは1963年と遅いが、W杯3回の優勝はブンデスリーガの実力を十分表わしている。'76年にはバイエルン・ミュンヘンがクラブ世界一。'83年にはハンブルガーSVが欧州クラブチャンピオンとなった。昨年はマテウスがバイエルンに、今シーズンはロイターがドルトムントに移籍するなど、自国のスターがドイツに戻り、リーグの人気も上昇中……。

＊

奥寺康彦、41歳。現・東日本JR古河サッカークラブ（愛称＝ジェフユナイテッド市原）・チーム・ゼネラルマネージャー。サッカーの本場、栄光の西ドイツで9年間トップ・プレイヤーとして活躍した実績を持つ、日本人初のプロ・サッカー選手である"偉大なる英雄"は、昨今のJリーグ・ブームを「注目されるのはいいこと。でも、プロとしての自覚はまだまだだね」と一蹴。サッカーに向ける氏の熱い眼差しは、プロの大先輩としての助言から、自身の標榜する理想のサッカースタイルにまで及んだ。

＊

――まず、アマチュアからプロになったということで、指導者側としてどうですか？　選手に対する接し方といいますか……。

「立場は違っても、一応、指導者＝監督もプロになったわけでしょう。そうすると、やっぱり役割っていうのがあると思うんだよね。で、監督はチームをどういうふうに戦わせるとかね。まあ、育てるというような意味合いよりは、今持っている力をいかにして100％システムにはめてやれるかどうかっていうのがスゴく大変で重要なことになってくる」

――ゲームの戦略と各選手の適応力ですね。

「そう。だから選手たちも自分のやれることを精一杯やることが必要だし、で、なおかつプロというのはそれが正確にスピーディにできなくちゃならない。それを『この選手はじゃあ、インサイドに行かせよう』とか『この選手はディフェンスサイドに行かせよう』とかそういう配置をして、戦術的にとらえるのが監督なんだ。で、監督がこういう意向でやりたいというのを汲んで動くのが選手であって。守り方にしろ攻め方にしろ。勝つためにはどうしたらいいかっていうのを、もっと（お互いに）考えてやるべきだと思う」

――では、奥寺さんが目指す理想のサッカースタイルとは？

「スタイルは変わらないと思うんだよね。やっぱりわれわれはヨーロッパの選手を中心にやってるから、同じような型だよね。両サイドからいくとかね、あまり……個人技というか、ああいうのを多用しないで、できるだけボールを速く動かして。まあ、極限では個人技っていうのは必要なんだろうけど。チームという組織力を生かした、パスでつなぐシステムとでもいうのかな。ただ、それをもうちょっとスピーディに、そんな流れのあるサッカーをしたいと思うよね」

――それがジェフの指導方針なんでしょうか？

「僕は監督じゃないからね……チーム・ゼネラルマネージャーとして、チーム作りのうえで（永井）監督にできるだけ協力すると。だから、指導方針とかはあまり言えないんだけど、やっぱり僕は西ドイツで学んだスタイル、それが理想かな」

――そうした技術的な面も含めて、プロとアマの違いというのはなんでしょうか。

「チームのなかでの自分の役割をつねに頭に描きながらプレーするのと同じように、自分のリズム、ドリブルの仕方、そういう自分に合ったスタイルを選手は獲得していかなければならないっていうのかな。チームという組織のなかで選手ひとりひとりが自分のサッカースタイルを高めていく。そうやって、どんなときでもつねに目的意識を持ってトレーニングをしていかないと。その積み重ねが観客を呼べるようなプレーを生む。自分を評価してもらい、高く買ってもらう。それがプロの厳しさだよ」

（9月25日・銀座東武ホテルにて）

●奥寺康彦（おくでら・やすひこ）／1952年、秋田県生まれ。相模工大付属高校（現・湘南工科大付属高校）卒業後、古河電工サッカー部に入部。日本代表の若きフォワードとして活躍していた1977年、西ドイツへ渡り、名門1FCケルンとプロ契約。日本人初のプロ・サッカー選手となる。その俊足ぶりから「カミカゼ」と異名を取る。ディフェンスに転向後も冷静で正確なプレーでレギュラーを守り、9シーズンにわたり世界のトップレベルで活躍した。1986年に帰国。古河電工と「スペシャルライセンス・プレイヤー」として契約を交わし、国内初のプロ選手となった。1988年に引退。1992年、東日本JR古河サッカークラブ・チーム・ゼネラルマネージャー就任。AB型。

《The Best & Brightest》
フィールドを駆ける熱闘士たち
サッカー・ゲームのオールスターチーム

くにおくん
やはり番格だけに、人の心を束ねるのが得意なのがくにおくんだ。優しい心とケンカで培った鋭い判断力と根性、そして大きな声が、他プレイヤーとの見事な連係を生んでいくはず

ヘッドマスター
攻守ともにバランスのとれた、ミッドフィルダーのなかではふつうの人間(笑)でありバランスのとれた名選手だ。必殺技めいたパスワークやインターセプトに期待しよう

サッカーボーイ
『サッカーボーイ』からサッカーボーイたち。多少鈍足ぎみでも、プレイを見たことのある人なら安心できるキャラだ。パスワークやインターセプトはけっこう信用できる

キングギドラ
サッカー選手にしては手がないうえに羽があって、首が3本もあるという変わり種。『バトルサッカー』のなかでも圧倒的なプレイぶりを発揮していた

ロックマン
子供たちの人気者、熱い心のロックマンがエントリーしているのは嬉しいかぎりだ。やはりロボットなだけにパワフルで正確なプレイが期待のしどころ

ガンダム
ロックマンと同じくロボットにして子供たちの人気者といえばガンダムだろう。機動力を生かした素早い動きや、厚い装甲で敵のアタックをものともしない理想の選手となった

コンシューマ・ゲームの発展とともに進化してきたサッカーゲーム群。徹底的にリアルなものから、キャラクターを使った楽しいものまで、現在ではいろんなタイプのものが見られるようになった。

そこで今回は無敵のチームを作るべくサッカーゲームのオールスターチームというのを組んでみた。

組んでみると、ロボット、超人からヨーロッパの名選手までプレイヤーの種類もさまざまだ。

まず、ゴールキーパーは『バトルサッカー』からエントリーのキングギドラ選手。手がないとはいえ、3本の首を生かした頭脳プレイとコンビネーション、そして宇宙で鍛えたキック力は頼り甲斐のあるディフェンスを生み出した。

つづいてディフェンダーはゲームボーイ用『サッカーボーイ』からサッカーボーイたちに担当してもらおう。ケーブルを使った通信対戦で培った連係プレイはどんなボールも後ろに通さない気持ちだ。

ミッドフィルダーは『ロックマンズサッカー』からロックマン。『バトルサッカー』からガンダム。『くにおくんの熱血サッカーリーグ』から、くにおくん。そして『サッカーブロール』のヘッドマスターだ。

ロックマンとガンダムのメカニックコンビの戦闘力は攻守ともに抜群のパワーを誇る。そこで、くにおくんのチームコントロール能力、ブロール選手団の強烈技でゲーム展開を有利に進められるはずだ。

残るフォワードも豪華メンバー。

まずはリアルなプレイで抜群の人気を誇る『スーパーフォーメーションサッカー2』からフォワードだったらエッヘン選手がいい。名前はヘンだが、ゲーム内でも最強の強さを誇る選手。スピード、パワーともに

文／平井太郎

サッカーゲーム キャラクター編・厳選7本

『サッカーキッド』（やのまん）
ヨーロッパ生まれの異色サッカーアクションゲーム。ボールをドリブル、リフティングしながら進んでいき、エイリアンを倒し、サッカー選手たちを救い出すという内容だ。

©1993 KRISALIS SOFTWARE LIMITED PUBLISHED AND DISTRIBUTED IN JAPAN EXCLUSIVELY BY YANOMAN CORPORATION UNDER LICENSE FROM KRISALIS SOFTWARE LIMITED.

『スーパーフォーメーションサッカー2』（ヒューマン）
スーパーファミコンの大人気（子供にも大人にも）サッカーゲームの第2弾。臨場感抜群の3D画面は健在。さらに選手のスピードもアップしてストレスのないプレイが楽しめる。

©HUMAN 1993

『ロックマンズサッカー』（カプコン）
ロックマンシリーズでおなじみのキャラクターたちがサッカーで勝負！　あのキャラ、このキャラ、ボスキャラもガンガン登場する。パックぶりが楽しめそうなサッカーゲーム。

©CAPCOM 1994

『サッカーブロール』（エス・エヌ・ケイ）
まさに戦うサッカーといった強烈なサッカーゲーム。インターフェイスやコントロール機能のバランスがいいので、はじめてのプレイヤーでも思いっきり楽しく遊ぶことができる。

©SNK CORP.1991

『バトルサッカー』（バンプレスト）
ガンダム、仮面ライダー、ウルトラマン、ゴジラとおなじみのSDキャラたちが繰り広げるドタバタサッカーゲーム。それぞれの必殺技を生かしたバラエティな試合展開が魅力。

©東宝・東宝映画 ©円谷プロ ©石森プロ・東映 ©仮面ライダー倶楽部 ©石ノ森章太郎 ©創通エージェンシー・サンライズ ©BANPRESTO 1992

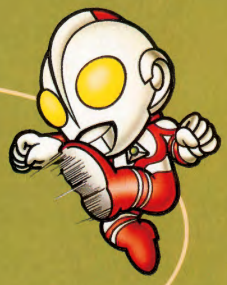
『くにおくんの熱血サッカーリーグ』（テクノスジャパン）
くにおくんに登場する各高校の代表選手が世界のサッカーチームに挑む。激励コマンドや、試合前のミーティングなどユニークな要素に加えて天候などリアルな要素も入っている。

©1993 TECHNOS JAPAN CORP.

『サッカーボーイ』（EPICソニー）
ゲームボーイ用サッカーゲームの決定版。ゲームボーイ用なので大迫力とまではいかないが、通信対戦も楽しめ、どこでも持ち運べるのでサッカーファンなら持っていたい一本。

©1990 CBS/SONY GROUP ©KITTY GROUP

エッヘン
フォワードはなんといってもスピードと鋭い判断力が命だろう。その点ドイツチームから参加してくれた名選手エッヘンは頼りになる。スローイン時のパスワークにも期待だ



ウルトラマン・グレート
光の国からやってきた巨人だが、今回は等身大!?　での参加だ。スペシューム光線など、自分の武器を生かしたシュートは一見インチキというイメージもあるが、正義の味方だから許そう

サッカーキッド
実戦経験は少ないとはいえ、どんな敵も倒してしまう強烈なキック力を誇るキッド。ゲームと同じならキーパーは彼のボールシュートを2回とったら吹っ飛んでしまうはずである

他のメンバーの追随を許さない。
つぎはエッヘンとおなじくヨーロッパ生まれのゲーム『サッカーキッド』のキッドだ。サッカー大好きのストリートキッドだが、エイリアンの侵略を打ち破ったこともあるボールコントロールとキック力は強力だ。
フォワードの最後を飾るのは『バトルサッカー』から、M78星雲光の国からやってきた僕らのウルトラマン・グレートだ。敵のゴール前で叩き込むスペシュームシュートはフォワードにふさわしく、華やかでカッコイイ。
どうだろうか？　オールスターチーム。まさに無敵というイメージで、これならワールドカップにも……
え？　宇宙人やロボットや怪獣はだめ？　うーむ、やはり夢のオールスターチームは夢だけの存在であったか。みんなも暇があったらゲームのオールスターチームを組んでみては？

Jリーグ公認ソフト紹介

J.LEAGUE 2nd BATTLES

『Jリーグ チャンピオンサッカー』(ゲームアーツ)
ゲームアーツならでは？　のビジュアルの美しさは一見に値する。メインであるゲーム部分もスピード感があり、非常にリアルだ。メガドライブ・ユーザーだったらぜひ手に入れておきたいソフトである。　(MD)

『Jリーグ グレイテストイレブン』(日本物産)
PCエンジンでは貴重な（あまり出てない）サッカーゲーム。いたってシンプルな作りになっており、操作もルールも単純化されているので、初心者にお薦めのゲームである。リーグ戦はバックアップメモリーがとれる。　(PCエンジン)

『Jリーグハイパーサッカー・ウェーブの嵐』(シーツゥワールド)
ヨーロッパのクリサリス社が制作したゲームの移植版。非常に丁寧に作られているうえに、チームデータも182チーム分と制作者の気合いのいれかたもわかろうというものだ。PC98ユーザーなら迷わず買いの1本である。　(PC98)

まったく突然にブームが沸き起こった……。
今やJリーグの時代なのだ。

さて、一方で新進アミューズメント業界として知られるゲーム業界。もちろんパソコンやゲームマシンたちも指をくわえてブームを眺めているわけではなかった。

もともとスポーツゲームは確固たる地位を得ていたのだが、このブームでより一層開発に拍車がかかった。次々と発売されるサッカーゲームがところ狭しと店頭に並び、さながら秋葉原電器店街はスタジアムのようになった。

実際ゲームも、よく考えて作ってあり（あたりまえか）、ともすればJリーグの選手の名前だけをつけた適当なものになりそうなものだが、あながちそういうわけでもないようだ。(もちろんそういうのもあるけど)

そこで、ここではJリーグ公認のゲームをいくつか紹介しよう。「ひょっとしてサッカーゲームをやらない俺って乗り遅れてる？」と思っている君なんかは参考にしてほしい。

サッカーゲームにもいろんなスタイルがあって、いちばん多いのが上から見下ろしたタイプだ。そこに表示された選手を動かすわけだが、ここがポイント。選手の動きのレスポンスがいいものを選ぼう。ボールばっかり速くってキャラクターがノタノタ歩くゲームや、何もかも速いんだけど動きがカクカクしたゲームには要注意。なんといってもサッカーの魅力はスムーズな動きだから。

もうひとつは操作性だ。複雑なプレイが要求されるのがサッカーだが、操作も複雑で微妙なことができるゲームと、簡単に操作できるがプレイはアバウトなゲームにわけられる。

これは好みの問題だが、ひとり用なら前者。多人数プレイの場合は後者のほうがいいようだ。

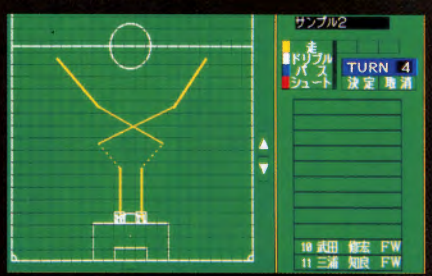
さて、こういったことを踏まえて街に出てみよう。Jリーグのテーマ曲に合わせてゲームが君を誘うはずだ。

面白いヤツが手に入ったらしめたもの。友達も引き込んで、今夜は大サッカー大会といこう。賞品を用意してトーナメントを開くのも盛り上がって面白い。

競い合うことと栄誉。それがスポーツの魅力なのだから。

文／平井太郎

『Jリーグサッカー プライムゴール』(ナムコ)
少しナナメぎみにフィールドを見渡した（クォータービューというやつだ）プライムゴールはかなり複雑なプレイも楽しめる本格派。設定やルールもかなり細く作りこまれているので、ファンからマニアまで楽しめるハズ。　(SFC)



『Jリーグ'93』(ビクターエンタテインメント)
Jリーグチームの監督となってプレイを指示するというシミュレーションゲーム。選手を育てて緻密な作戦を立てる。試合中は選手交替やフォーメーションの指示しかできない。友達が育てたチームと試合ができるのも魅力。　(PC98)

『Jリーグ ファイティングサッカー』(アイ・ジー・エス)
ファミコン版として地味ながらも手堅い作りになっている。なんとチーム同士でトレードもできるので自分だけの夢のチームを作れるというのがセールスポイント。もちろんゲーム部分もまったく遜色のないできだ。　(FC)

©1992 SHOGAKUKAN PRODUCTION,／GAME ARTS OFFICIALY LICENSED BY JAPAN PROFESSIONAL FOOTBALL LEAGUE. ©1993 Nihon Bussan Co., Ltd. J.LEAGUE OFFICIALY LICENSED PRODUCTS. ©1993 KRI SALIS SOFTWARE ©1993 C2 WORLD LTD. OFFICALLY LICENSED BY JAPAN PROFESSIONAL FOOTBALL LEAGUE ©NAMCO LTD. 1993 J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS. ©1993 VICTOR ENTERTAINMENT, INC. ©1993 will J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS. © IGS CORP. 1993 J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS

海外のサッカーゲーム

1994年、W杯。USA！。世界規模でいえば、オリンピックを越える最大のイベント。4年に一度の、世界中のサッカーフリークを熱狂の渦に巻き込む世紀の祭典。数々の伝説、名勝負を生んだビッグゲームが来年、いよいよスポーツ大国・アメリカで開催される。

スポーツ大国・アメリカ。ベースボール、バスケットボール、アメフト、アイスホッケーと、アメリカ国民はスポーツを心から愛するファンキーな人種である。それはデジタル・エンターテインメント、たとえばビデオゲームソフトの世界でも同様。EA、SEGAなど優れたエンターテインメントを提供しつづけるソフトハウスもアグッド・メニーである。

だが、しかし。欧州、南米で、近ごろでは極東の島国・日本ですら、その猛威をふるう"サッカー"という名のインターナショナル・ウィルスも、アメリカという名の暗黒大陸だけは侵せずじまいだった。そう、あのマスターカードのオフィシャル・スポークスマン、史上最高のアスリート"キング・ペレ"でさえ崩せなかった牙城。アンダー・マイ・サム！

ワールドワイドに広がる熱病。そこに転がってる洋モノ雑誌をペリャペリャめくってみても、メイド・イン・USAのサッカーゲームが続々登場。なんと、スポーツゲーム界の輝ける巨星・EAはそのものズバリ！『EA SOCCER』を発表!!（監修は、"白い○レ"との噂）。そして、TENGENからGAME GEARソフトが2本。『WORLD CUP SOCCER』と『KICK-N RUSH SOCCER』。とくに前者は某誌によれば、グレイトの評価。Acclaimも『CHAMPION SLEAGUE SOCCER』開発中——オーレ！ オレ、オレ、オレ～。

SOCCER GAME CATALOGUE サッカーゲームカタログ

SFC

発売日	タイトル	メーカー	価格	形態
921211	バトルサッカー	バンプレスト	9500	カートリッジ
921222	スーパーキックオフ	ミサワエンタテイメント	7700	カートリッジ
910920	プロサッカー	イマジニア	8000	カートリッジ
911213	スーパーフォーメーションサッカー	ヒューマン	7700	カートリッジ
920327	ハットトリックヒーロー	タイトー	8000	カートリッジ
920424	SUPER CUP SOCCER	ジャレコ	9000	カートリッジ
920717	キャプテン翼Ⅲ・皇帝の挑戦	テクモ	8900	カートリッジ
930403	キャプテン翼Ⅳ・プロのライバルたち	テクモ	9700	カートリッジ
930611	スーパーフォーメーションサッカー2	ヒューマン	8500	カートリッジ
930716	ワールドサッカー	ココナッツジャパン	9500	カートリッジ
930806	Jリーグサッカー プライムゴール	ナムコ	8500	カートリッジ

FC

850409	サッカー	任天堂	4900	カートリッジ
880216	エキサイティングサッカー	コナミ	3300	ディスク
880428	キャプテン翼	テクモ	5500	カートリッジ
880812	サッカーリーグ ウィナーズカップ	データイースト	5800	カートリッジ
880913	キックアンドラン	タイトー	3300	ディスク
881223	燃えろ!!プロサッカー	ジャレコ	5800	カートリッジ
900518	熱血高校ドッジボール部サッカー編	テクノスジャパン	5900	カートリッジ
900720	キャプテン翼Ⅱスーパーストライカー	テクモ	6900	カートリッジ
901207	テクモワールドカップサッカー	テクモ	5800	カートリッジ
920925	GOAL!!	ジャレコ	6300	カートリッジ
921022	トップストライカー	ナムコ	5800	カートリッジ
930423	くにおくんの熱血サッカーリーグ	テクノスジャパン	6500	カートリッジ
930619	Jリーグファイティングサッカー	アイ・ジー・エス	7900	カートリッジ

MD

890729	ワールドカップサッカー	セガ	5500	カートリッジ
930226	Jリーグチャンピオンサッカー	ゲームアーツ	7800	カートリッジ
930618	Jリーグ・プロストライカー	セガ	8800	カートリッジ

PC

900427	フォーメーションサッカーヒューマンカップ'90	ヒューマン	5500	Huカード
910621	パワーイレブン	ハドソン	5800	Huカード
921220	熱血高校ドッジボール部CDサッカー編	ナグザット	7200	SCDROM²
930514	Jリーググレイテストイレブン	日本物産	7400	Huカード

NEO GEO

920313	サッカーブロール	エス・エヌ・ケイ	21800	カートリッジ

GB

900427	サッカーボーイ	EPICソニーレコード	2980	カートリッジ
910426	熱血高校サッカー部ワールドカップ編	テクノスジャパン	3500	カートリッジ
920327	キャプテン翼VS	テクモ	4200	カートリッジ
930723	J(ジャレコ)・カップサッカー	ジャレコ	3900	カートリッジ

GG

930528	Kick&Rush	シムス	4500	カートリッジ

●1993年10月31日までに発売されたサッカー・ゲームのなかから編集部で独自にセレクトしたものです。一部現在では入手困難なソフトが含まれています。参考文献／『ゲーム年鑑』（アスキー）ほか

PART.THREE

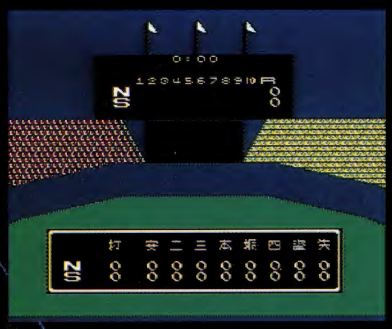
BASEBALL

野球

野球。それは直径数センチの球体を巡り

半径数10メートルの扇型のフィールドにおいて

一瞬と永遠を刹那に往復する者たちの戦いである。



LEGEND of FAMILY STADIUM

真・ファミスタ伝説

電子と頭脳と観念の統一への誘い

文／加川良

左耳の穴が痛くて耳鼻科へ行った。耳の穴の入り口からすぐのところに、弧を描くように炎症があるらしい。

病名は外耳炎。

「なんか、心当たりないですか」

「ん……、ないです」

心当たりは、あった。ラジオのイヤホンか。イヤホンのし過ぎか。夜の移動には、あまり地下鉄は使わない。

ＡＭを聞くため。自分の贔屓（ひいき）のチームの放送がなくたって、ヒホヒホのチャイムの音、途中経過報告を待っている。

こういう、プロ野球バカで、ゲーム好き。ファミスタをせずして、なにをしようというのか。

火がつくための３つの要素は、酸素と高温と連鎖反応……だったか？じつは、最近はファミスタ、あまりしていない。それは、ファミスタに火がつくための３要素がそろっていないから。その３つの要素とは「夜中に時間が空く」「好敵手が近距離にいる」「贔屓のチームが強かろうが弱かろうが注目に値しているとき」の３つ。日常生活内では、ファミスタ魂は鎮静している。しかし、ひとたび３条件が揃うと、血はたぎり、毛穴は開き、勝利への執念がむき出しとなる。なんなんだ、オレは？

しかし、冷静な部分の自分が後ろで見ていて、こんなことを言う。

「贔屓チームへの気持ちを確認するために、過剰な演出もされてないかい？　でも、そういう自分がいとおしいんだよね」

プロ野球再現の最高のツール、ファミスタは、プロ野球への正直な自分の気持ちを、自分の２塁打を、自分のファインプレイを、違和感なく自分のチームとして画面に表示してくれる。オレのコントローラーさばきを見ろ。バックハンドで補球してそのままスローイングだ。セカンドゴロはジャンピングスローだ。どこにそんな絵があるんだ？　頭のなかには、ハイビジョンの映像が克明に映し出されている。スローモーションにさえなっているときがある。

負けないぞ、という言い回しはだめだ。勝つのだ、と言いたい。ファミスタをプレイしていると、本当に心底勝ちたいと思う。それにはいい友人が必要だ。コンピュータプレイヤーとの対戦は練習や実験にしかすぎない。そんなこと自慢にもなんにもならない。考えや気持ちを同じくするプレイヤーがいてこそ、ファミスタは成立する。

物理的違和感がない野球ゲームは、残念ながらファミスタ（それも往年のファミコン版の）しかない。こういうツールはほかにないのか！　野球でもサッカーでもいいぞ。なんとかしてくれ。作っちまうぞ。

©NAMCO

BASE BALL

ファミスタ3監督座談会

『心が汗をかくんですよ』

野球ゲームのなかでひときわ異彩を放つソフト、ファミスタ。1986年から現在に至るまでほぼ1年に1回のペースで作られつづけたこのシリーズは、数的にも質的にもエキサイティングな支持を受け、今もなお更新されつづけている。

取材・文／羽田とうそう　撮影／渡辺健策

今回の監督対談はFC版の最後の作品『ファミスタ91』を徹底解説した『ファミスタ91百科』（小学館刊）の著者3人によって行なわれた。同書はファミスタを上達するための方法が具体的かつ実践的に書かれている。彼らがモニターの向こう側に見たものはなんだったのか？　そして「野球的」なるものとは何か？　対談の記録を通してそれらを垣間見ていただければ幸いである。（敬称略）

＊

――作戦をたてたりはするんですか？

石井　作戦はもう、陣内の体調のところから考えてた。試合前に「今日は体調どう？」なんて聞いて。

陣内　「昨日は徹夜だったんですよ」とかいうと、もう。（笑）

石井　そのひと言でクリーンナップ決めていったりするわけ。徹夜ならポイントは5回のところでくるなとか。

陣内との試合はいつも8回がポイントだったなぁ。そこまでは0対0でたんたんと進行していく。はたからはおとなしくファミコンをしてるように見えるけど、アタマのなかではもういろんなことを考えて戦っている。これが、わかる人にはわかると思うけど、相当疲れる。神経の集中が途切れたほうが負けなんだけど、それがだいたいいつも8回の裏あたりにくる。で、結局1対0で決着がつくことが多かったね。

加川　いちばんすごかったのは延長戦で18回まで0対0のままやったことがあって。こっちはもう投手もヘロヘロ。それで代打の長崎がライトポール際にサヨナラホームラン。本物のプロ野球を超えたような気がしましたよ。

石井　集中力がプツっと切れたときにスパーンと打たれるのはしょっちゅうだよね。

陣内　集中してるなあと思うと、揺さぶりをかけるためにくだらない冗談言ってて調子崩したりとか。その冗談は活字にできないくらいくだらない（笑）。そういった画面外での戦いというのもありましたね。

加川　ぼくの場合は作戦といえば投球パターンで組み立てることが多かったけど。キメ球だけ変えてみたり。

陣内　本物の野球のほうで、こいつシュートボールに弱いからとシュートを決め球に使ってみたりね。

加川　今思うと現実の野球のチームや選手に照らし合わせ過ぎて苦手意識を自分で作ってたかもしれない。

石井　あのキャラクターの絵の曖昧さがなおさらそうしやすくしてたところはあるね。ぼくはあれにバースを見ましたから。ほんとに見た。

加川　キャラクターで思い出したけど。野球を少しでもやったことのある人はすごくよくわかると思うけど、自分なりの物理の法則があって、球を投げるとき、捕るとき、球のはね方や転がり方は違和感があればすぐわかるんですよ。違和感や異物感があればその時点でもうやる気なくしたりするんだけれども、それを感じさせなかったのはすごい。ファミスタだけですよ。燃え◯ロがいけなかったのは8等身にするんだったら徹底的にリアルじゃなくちゃいけないの。ファミスタの棒みたいなキャラ

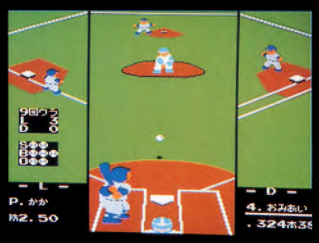
ファミスタの変遷

プロ野球ファミリースタジアム'88
（'88.12.20）

パスワード方式からチームエディットシステムに変わった。そして今回からは守備時に勝手にエラーをするようになって、「納得いかん」の声が各地で飛び交った。名球会入りの選手もお目見えし、パ・リーグが分離。

プロ野球ファミリースタジアム'87
（'87.12.22）

パッケージが前作品と同じで、「'87」のシールが貼ってあったという愛くるしいソフト。変化球が打ちづらい設定となり、投手戦になりやすかった。より本物の野球に近い戦術が要求されるようになり、チーム数は、M（メジャーリーガーズ）とB（ブラボーズ）が加わり12に。



プロ野球ファミリースタジアム
（'86.12.10）

好きな球団が選べるということと、小気味よい野球観で野球ファンが一斉にとびつく。各試合終了ごとに結果と年俸が出る。大差で勝つほど高額の年俸がでるというのはご愛敬。チームはGLRCTFWDSNの10チーム。

（発売／©ナムコ）

はそのへんを曖昧にしてはいたけど、こっちの目で補正する部分があった。

石井　だいたい燃えプ○は審判がトモヨセだからいかん。

加川　そんなこと言ってもだれもわかりませんよ。（笑）

石井　少し野球知ってる人だったらわかるって。今日の審判、球場で知ってさ、あ、こいつだから今日はダメだとか（笑）そういうことあるもん。左右とらない審判だとやりにくい選手って結構いるんだよ。

加川　ファミスタの前に任天堂の『ベースボール』にはまって、それからファミスタにシフトしたんですけど。なぜファミスタかというとやはりひいきのチームがあってこちらの思い込みがモニターのなかのゲームに対して注ぎ込みやすいというか。

石井　ファミスタで勝率が上がる日っていうのがあって。決まって大洋（現横浜ベイスターズ）が負けた日なの。「こっちが本当の大洋の強さだ！こっちがホンマモンや！」って言いながら。（笑）

陣内　ファミスタはあくまでもツールなんだけど、こっちの上達とともに選手がどんどん強くなってくれるというのがうれしい。

加川　仮想野球が頭のなかを走ってるわけでしょ、それが全部実現できるツールだった。打順から投手の起用から全部できるでしょ。監督はもちろん全ポジションのプレーができて、すごい再現力があって。

石井　野球好きでない人にやらせるとすぐわかるね。数値のいいチームとって、打順も強いのを1から3番に持ってきて。もう美学がないのよ。野球好きにとって1番にバース持ってくるのは考えられないでしょう。

陣内　でもそういう人がいつまでも強くなれないのはファミスタがたんなるゲームというよりも「野球」に近い奥行きを持ってるからだと思う。

加川　ツールとしてとか、再現性の話でいえば、今ふたりでつかみあって喧嘩する類のゲームがはやってるでしょ、あれは入力時間が短すぎるし、理にかなってない。もうただの記号で。背負い投げするのに「どこのボタンこうおして次A」とかいうのはおかしいよね、こっちは体が動くときの理屈に合った操作法だし、考える暇も必要もある。

石井　ファミスタはバット振ることなど、シンプルでかつ細かい使い分けができる。だから自動車のハンドルみたいな感じのところもあるよね。

陣内　石井さんはコントローラーを床に置いてやってましたね。そしたら絨毯（じゅうたん）も色がハゲちゃって。（笑）

石井　そう。手で持ってると微妙にタイミングがずれるから。0・001秒くらい。だから固定して。（笑）

加川　よく車の助手席乗ってると運転してる人とブレーキのタイミングが違うから架空のブレーキを踏むじゃないですか、あれと同じ。床踏ん張ったり指踏ん張ったりしてたら絨毯も机もすっかりはげて。（笑）

加川　現実の野球をより興奮して見るための覚醒の触媒みたいなところがありましたね。

石井　いやファミスタは汗かいたよ。

加川　かいてなかったじゃないですか。（笑）

石井　いや、心が汗をかくのよ。

石井基博／広告事務所「ラッキーナイス」代表。
横浜ベイスターズ狂。遠藤投手の引退試合で、流れる涙をぬぐおうともしなかったのは有名。

陣内弘之／「株エイプ」所属。
真弓、バース、掛布、岡田のタイタンズを駆使し、檀悪非道のベースボール・プレイヤーとして一時代を築く。

加川　良／「株エイプ」所属。
昭和37年阪神タイガース優勝の翌年より同チームのファンとなり、現在に至る。ファミスタ中は悪口雑言を駆使。

プロ野球ファミリースタジアム'89開幕版
('89. 7.28)

パスワードが復活。ひとりプレイの場合は最強の2チームと戦うことになり、上級者が対COMも楽しめるように配慮されている。プレイヤーエディットやトレードも健在である。

ファミスタ'90
('89.12.19)

データが変わるのは毎度のこととして、1P用の対戦パスワード（毎回公然の秘密とされていたアレ）が廃止され、2Pモードも一戦限りとなった。そして球場は6つに増え、リーグモードの導入で6人プレイまでが可能になった。

ファミスタ'91
('90.12.21)

実在のチームにクリソツの12球団とナムコオリジナルの2球団をいれた計14チーム。トレードのほか、新球場がふたつ追加された。

スーパーファミスタ
('92. 3.27)

ファミスタ史上初のSFC版。8メガの大容量、使用許諾による12球団と実名選手登場。紅白戦、オールスター、ドラフトなどのおまけも充実のでき。

スーパーファミスタ2
('93.12.22)

SFC版の2作目。売りはマイキャラが作れるヒーローモード。阪神が結構強いというのも注目点。この前にファミスタ'93がFCで出ている。

DANGEROUS & IMMORAL

禁断と快楽のコマンド群

仕組まれ、紛れこみ、そしていつしか読みとかれていった秘技中の秘技。

BASEBALL

光あるところに陰があるごとく、システムのあるところに裏技がある。

それは、あるときは知る者のみが使用を許される意図的に混入されたコマンドであり、またあるときはプレイヤーによって解読されたシステムの間隙や盲点である。裏技によって僕らはファミコンのROMカセットにチップがはまっていることを思い出し、シリコンという半導体の塊のなかを電子が移動するときの増幅効果のことを思い出し、0と1の数字の羅列が文字に置換されていることを思い出し、文字を一定の規則に並べることでプログラムされることを思い出し、それによってモニター画面上の点がヒトの脳によって意味があるものとしてとらえ得ることを思い出す。そして電流を操作して遊びが構築される体系そのものが壮大な裏技であることを思い出すのだ。

ここに紹介するのは仕組まれ、紛れ込み、そして読みとかれた小さな秘技たちの野球編である。裏技の体系を構築した人間の業の深さを感じとっていただければ幸いである。合掌。

さて裏技の王道ともいうべきはやはり最強モノ。究極ハリキリスタジアム」シリーズでは、あるパスワードを入れれば、チームの能力値が最大となる。このパスワードは5段階の能力値が調節できるように言語的な素晴らしい形式を持つ裏技なのだが、スペースの都合上最強のものしか載せられず残念。左の（A）・（B）欄にチームのパスワードを入れれば、最強のチームの能力値が最大となる。

「（A）5そ　むひけさあ　ぬよりO
ゆ　3みねとも　へぬちさま　ひて
そほつ　しか9るー　5うむおけ
なあきすの　こせはみね　ともへぬ
ち　さまひ（B）ら
（A）Gーそのは・Tーほ0き・C
ーつりか・Dーしりて・Wーかりか・
Sーはりき・Lーせ0き・Buーこ
0き・Hーのりき・Brーすりて・
Oーきりき・Fーありき・Iーな0
は
（B）Gーひと・Tーひま・Cーひ
て・Dーひみ・Wーひち・Sーてふ・
Lーてふ・Buーてに・Hーてみ・
Brーてち・Oーてと・Fーても・
Iーてに」

『Ⅲ』では、エディットチーム選択画面で作成にカーソルを合わせ、＋字ボタン右とスタートを同時に押しながらAボタンを押す。すると通常3万のチームポイントが8万に増え、さらにチームポイントを投手のみに振り分けて公式戦を始め、試合中にリセットし、エディットモードで変更を選択して、投手のポイントを全て野手に割り振る。これで二重にポイントを利用できる。しかしゲームバランスがどうなろうと知ったことではない。ほかにも4回か5回での相手チームの攻撃を8番で終わらせて、自分のチームの攻撃時にピッチャーに代打を出させ、次のイニングで相手が代打を出してきたら成功。何が成功かって？　DH制だ。

『ファミスタ'89開幕版!!』は、エディットモードで投手に「ほし」と命名すると、速球時にホームベース手前で球が「消える魔球」になる有名な裏ワザがあるが。

『ファミスタ'90』ではコンのABボタンを押しながらスタートボタンで入るテストモードで「MONITOR」を選択し、数値を入力すると、112ー03で大変化球、112ーBBで超速球、115ーEEで左右逆転、116ーE6でカラフル、115ーEFで絶対ファールの効果が出せる。

また『ファミスタ'91』では、代打陣にいるキャッチャーをMチームの「さんちこ」とトレードし、「さんちこ」を入れたい守備位置の選手の代打に起用すると、リーグでいちばんの強肩野手ができる。ただしD、B、W、H、Oチームでしかできないが。

『ベストプレープロ野球』では攻撃に失敗しアウトになる寸前でリセットすると、打ち直しができる。ただのズルではない。立派な裏技だ。

『燃えろ!!　プロ野球』のなかで先発ピッチャーで勝ったら即パスワードを記録せよ。そのパスワードを使えば先発ピッチャーが連投で使える。

乱闘もあるある。『究極ハリキリスタジアム』では、自キャラがデッドボールを受けたら、倒れている間にABボタンを交互に20回以上押していると倒れていたキャラが投手に殴りかかり、ABボタンを交互に連打して殴りあうことができる。デッドボール＝乱闘はこのゲームのキーになっているフシがあり、ホームランレース中の死球でレースは中止となり、死球後の

野球ゲームのあゆみ

1983年12月7日、日本で初めてのファミコン版野球ゲーム『ベースボール』が任天堂から発売された。6球団からの選択のみで、守備はCOMまかせといういたってシンプルな作りであったにもかかわらず、このソフトは野球好きでゲーム好きな者の心をとらえた。

否、シンプルであったからこそ、その解像度の低いグラフィックをスクリーンとして脳内の野球グラフィックを自由に投影できたことが、その人気の実体であったのかも知れない。

その後このゲームがディスクシステムやゲームボーイに移植されていくのも、だれもが持つ「野球観」をそれ相応に反映できる、いわば「原型」としての存在の強さゆえなのだろうか。

それから3年後、「原型」として「野球スクリーン」として作られた『ベースボール』に対し、現実が投影された野球ゲームが発売された。

それは現実に存在するチームに近い特性値を持たされ、より細やかな感情移入と、意識の投影がなされるようにチューニングされ、現実の野球好きを魅了していったのである。'86年12月10日。『ファミスタ』の名で親しまれ、以後年刊のように発売されるにいたる『プロ野球ファミリースタジアム』であった。

ファミスタの成功は、各ソフトハウスに野球ゲームの定番化の動きをもたらし、じつに多種多様な野球ゲームを生むにいたった。

現実と同じく130試合を制覇すべく構成されたゲーム(『燃えろ!!プロ野球』)や、試合ごとに選手たちが成長していくシステムが採用されるゲーム(『究極ハリキリスタジアム』『エキサイティングベースボール』)、選手の起用や打順の構成をして試合を見る、というシミュレーション性の高いもの(『ベストプレーベースボール』『水島新司の大甲子園』)、高校野球モノ(『甲子園』)、そして球団の運営資金面からのアプローチを見せ(『がんばれペナントレース!』)、メジャーリーグが登場し、実名の球団が増えていくなど、あらゆる手が尽くされた。

それはあたかも野球への視座を変更し、あらゆる角度から「野球」を検証し、そして新たに「野球」を発見してゆく作業のようでもあった。連投によるスタミナ切れ、パラメーターによる選手や球団の特徴、監督の視点の追体験、高校野球のはかなさetc.etc.……。

そして「野球観念」の再発見と再構築の旅は生産と消費のループを一巡し、スタートに戻ることとなった。つまり、再発見された「野球」の断片はたちまち消費されたのだった。「野球の野球性」という果てしなく強靭な基礎を持つファミスタの前では、次々に新たな断片を生み出しつづけなければならなかったのだ。

そして野球ゲームは次々におしゃべりになりアニメーションが介入し(ほとんど全部)やがてモデムによる遠隔対戦が開始され(『TELTELスタジアム』)魔球を投げ秘打をし超ファインプレーを連発(『超人ウルトラベースボール』)ウルトラマンや仮面ライダーたちが登場したかと思えば(『バトルベースボール』)殺人事件が起こって(『これが野球?殺人事件』)27年先にタイムワープ(『2020スーパーベースボール』)してしまうなど、ありとあらゆるギミックの嵐が吹き荒れる超現実的(シュールレアリスティック)な解放区となり「ここではない・あそこでもない・どこでもない」アウターワールドを形成することとなった。現実を写し取ることから始まった野球ゲームはついに現実を追い越した。このこと自体には大きな意義があったものの、青少年への悪影響を憂慮したゲームマスターたちは、有資格者の統括の下で(『エモやんの10倍プロ野球』『東尾監修プロ野球スタジアム』『江川卓のスーパーリーグ』)事態を収拾することとなったのである。

乱闘回避コマンドも用意されている(十字ボタン3回)。

『~平成元年版』では乱闘で打者が勝つとリリーフ選択画面に切り替わり、投手が勝つと打者の走るスピードが極端に落ちる。そして試合開始直後、自キャラが投手のときに一番打者にデッドボールを当てるとなぜか代打選択画面となり、打者を選ぼうとすると試合続行不可能となる。

そして同キャラ対戦。『ファミリースタジアム』と『ファミリースタジアム'87』は対COMに限り同チームとの対戦ができる。

キャラクターの立ったアナウンサー、という、これは裏技だかなんだかよくわからないが、『究極ハリキリスタジアム』では十字キーの上を押すと、アナウンサーが早口になる。

『球界道中記』のワールドツアーモードで、パスワードでチーム名を教えるとひとこと解説をしてくれるアナウンサーがいるが、「K-KU」と入力するとアナが「えかきのおかしら」、「END」と入れると「ふしはにっぽんいちのやま」などとわけのわからないことを口走る。

PC版の『パワーリーグ』シリーズはいきなり日本シリーズやら隠れ球場、ピッチャーの体力回復、「青い選手」など味のある裏技が多いのだが、そんなゲーム中でのアナウンサーがこれまた。

『Ⅳ』で試合終了後のスポーツニュース。何もせずに15分間放置すると、アナウンサーがさまざまなポーズをとり、最後に寝てしまう。まったくう。壊れたアナウンサーはどこからきてどこへゆくというのか。

画面の隅まで見たいのは人情というもの。決してノゾキ趣味じゃない。

『究極ハリキリスタジアムⅢ』のモードセレクトの設定画面上「P-T.ゆうり」の下にカーソルをあわせてAを押すとスタッフロールが出る。

『ファミスタ』シリーズには有名な隠しメッセージが入っていて、『ファミスタ』では1人用でナムコスターズを選択し、パスワードは「1198」。ナムコスターズから対戦を始め、ガイアンツまでの10チームすべてに勝つ(途中1回でも負けちゃあダメ)。胴上げ画面でスタートを押し、タイトル画面に戻ってしばらく待つ、という根気と実力を問われるもの。'87以降では大幅に簡単になって、タイトル画面で1コンのABを押しながらスタートする。『ファミスタ'87』では満塁ホームランを打つと河川敷球場に電車が走るし、またテストモードは6球場全景をはじめバグ画面やらいろんなものが見れる。'91以降からは8コマンガや原画データも見られるサービスのよさ。これがプロ野球モードの勝敗表画面で十字キー左を10回押しセレクト、ラン、Ⅱを同時に押すと、いきなりエンディング。むう。『THEプロ野球'91』で、対COMを選択して自分のCOMがチーム選択をしているうちに右・左・右・左・右・左・右・左の順に押す。するとあら不思議、COMが名球会チームになっているじゃありませんか。

『ナグザット・スタジアム』はペナントモードでパスワードを入力するのだが、「4GAMEN」と入力すると4画面プレイができ、「BOUND」と入力すると球場の土が赤くなり、やたらに球がはねるようになる。愛嬌のある裏技といえよう。

『パワーリーグⅡ』と『Ⅲ』はバッターのための変化球特訓モードがあり、『プロ野球ワールドスタジアム'91』ではセスナが墜落して野手にぶつかり、そうなると必ず野手がボールを落とす。『ベースボール』での必ずGチームが対戦相手になるコマンドや、『ベストプレープロ野球』の、4アウトチェンジリセット技などはもはやどうでもいいような気にさえなる。

最後に私が自己崩壊の深い淵をふとのぞきこんでしまったコマンドを紹介して終わりにしよう。『ファミスタ'87』の対COMモード、ナムコスターズを選択してCOMのナムコスターズとの対戦をすると何回勝っても「ナムコットスポーツ(ファミスタ世界のスポーツ新聞)」に「0勝」と掲載されてしまう。自分で自分を殺しつづける限り、勝ち数は永久にゼロでありつづけるという、「リンクの冒険の大ボスは自分の影だった」ことをほうふつとさせる、なかなかに恐ろしいコマンドといえよう。

(参考文献/「ファミリーコンピュータマガジン」1992年2月7日号付録①/「PCエンジンFAN」1992年2月号付録②/「メガドライブFAN」2月号付録②(徳間書店/いずれも「大技林92」より抜粋)

野球ゲーム未体験ゾーン

『アストロ球団』架空ゲーム

野球ゲームで問題なのは解像度や音声のリアルさではない!
ということが前ページまでに明らかにされたことであった。
が、ともすればヘンなギミックや音と映像でのゴマカシに走りがちなSFCシーンの風潮。
形式に拘泥するがために行き詰まるようならばいっそ
まだ見ぬ未体験ゾーンでも見せてくれたほうがよほど幸せだ。
そういうわけでかつてのブッ飛び野球コミック
『アストロ球団』にその手がかりを求めたのである。

文／羽田とうそう　協力／集英社　『アストロ球団』©中島徳博・遠藤史郎／集英社（『週刊少年ジャンプ』1975年31号より）　CG制作／STUDIO SASZ

コマンド型

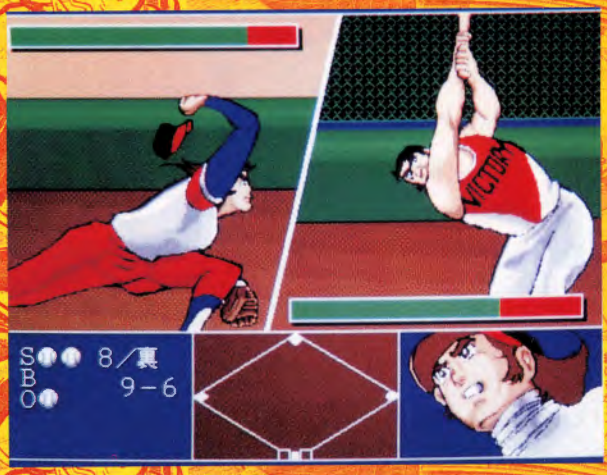
野球の「決断の一刹那」にアクセス

やはりアストロ球団の持つ絵柄の味や必殺技絆の醍醐味を引き出すならキャプ翼タイプの「コマンド型」がいいのかも知れない。でっかいグラフィックでバッティングのシーンもドアップになったりしてキャラクター性や作品性はバッチリ生かしつつ、「どっさの判断画面」で「球七を天に向かって投げる」を選択したり「正体不明：時を止めるアナウンサー画面」のフラク入力や走るときのスピードだけは速打力で勝負すればそれなりのリアルタイムっぽいせめぎあいも堪能できるとなれば、ファンは必携の1本となるか？　ただこのタイプ、どうしてもCOM側の事前の設定による確率勝負や理不尽ともとれる展開がときどきはさまってしまうことは確か。エラーしたり盗塁が失敗したりするのが自分のせいでないとなると腹立ちもひとしおかも知れない。やっぱり見たくないのは「しっぱいした！」のメッセージなのだった。

正統派操作系

オレに投げさせろ！　そして打たせろ！

やはり野球ゲームは直々に自分で操作して、なおかつ上達したいという求道者は必ずいるし、そういうまっすぐな精神には応えねばなるまい。ただしアストロ球団の場合は速球魔球当たり前の、守備にも打者にも大ワザありありで、1試合終了するのに1年かかったり（当然ゲーム上でのことね）するのは日常茶飯事で、ひどいときになると手塩にかけて育てたキャラが試合中に死亡したりすることもあるとか。やけに長いバット持ってキャッチャーまでなぎ倒したり、すぐさま場外ホームラン打ったり、それを飛んできた野手にキャッチされたりと傍迷惑なプレー続出。なかなか『ファミスタ』支持者には受け入れられなかったりするかもしれないが、『ストⅡ』に対する『ワーヒー』や『餓狼2』みたいなものだと思って諦めてもらいたい。キャラゲーだって動きとゲーム性がはまれば名作になったりするでしょ。



格闘タイプ

闘いのテンションにこそ野球が見える

野球とは投手と打者との、打者と野手との、連鎖する真剣勝負である、という視点からとらえた作品。

球を投げては技を繰り出し、球を打っては見極めとヤマ張りを展開する。一瞬の勝機も見逃さない目と、一瞬で正確に入力することのできる指を持ってこそ初めて相手に勝てるというもの。投球から始まって守備に至るまで画面が刻々変わるので、慣れるまでは結構大変。打球もろともバットの破片を飛ばす「流星打法」の入力はヨガフレイム+BA同時。

この視点しや内角と外角がワカラナーイ、という向きもあるかと思うが、黙ってろ。今までの野球ゲームの視点だって高さはわかんなかった。どっちをとるかはゲームデザイナーの良心と感覚の問題なのだ。

野球ゲームとしてのモードのほかに格闘ゲームとして遊ぶことも可能で、しかも9人まで同時プレーができる。それしや乱闘だろうが。

SLG型

球団を経営する方法

「プロダクションマネージャー」や「エアマネジメント」みたいな感じのや、もう一方で「ダービースタリオン」っぽいゲームがあってもよいはず。称して「チームオーナー」。

いい選手は年俸も高いけど、いいプレイをするので球場の動員数はどんどん上がる。そうすればグッズや飲食店の売上げも上がってさらにいい選手にいい待遇でいてもらえてうれしい。単に強いとか選手時代に優秀だった人を監督にしちゃったりするともう戦績はガタガタ。選手からの支持度が下がってしまえばチーム全体の気持ちがダレてとたんにCグループに転落。でも有能なコーチを雇えばシーズンオフ中の主力選手の調整なんかはバッチリやってくれる。ただ、あまりワンパターンな指令ばかり出してると「ほかにやることはないのですか」何もしないと入力すると「それはまことのことですか」と言われてしまう。

野球コミックはワンダーゾーンだ！

とにかく超人野球の元祖といえばこのページでもさんざっぱら紹介した『アストロ球団』。まだ野球マンガが等身大の選手の裏藤を描くジャンルではなかったころの作品で、パワーとテンションが並ではなかった。

ホームラン性の当たりを補球するべく巨漢の選手が小柄な選手をブン投げたり（回転による遠心力を援用）、敵役も黙ってはおらず、さらにその技を阻止するべくインパクトの瞬間バットを粉々に打ち砕き、破片を打球もろとも場外に向かって打ち飛ばす「流星打法」を開発。

まんまとこの打法は効を奏し、どれがタマやらバットやらわからなくなってしまった球七は破片をキャッチしてしまう。南無三。

少年画報社のころの少年キングに連載された『アバッチ野球軍』は『瀬戸内少年野球団』のガラ悪い版（失礼）とでもいうべき「ゼロからの出発野球」モノ。10代なのに網走刑務所帰りのアバシリ君（若いころの原田芳雄風）や、メガネに学帽のダイガク君ほかモグラ君にコウモリ君にオケラ君たちクセモノたちが初めて「野球」なる異文化と出逢い覚醒していく物語で、ボールは2個しかないわ、素手でノックを受けるわ、バットの代わりにダイコンを持ってくるわ、なぜそうまでして野球なのかわからなくなる大変な騒ぎ。

そして今や野球コミックの大王となられた水島新司先生の一連の作品など、野球コミックにはまだまだ未体験の鉱脈がたくさんありそうだ。

野球ゲームカタログ

910228	なんてったって！ベースボール子ガメカセット OBオールスター編	サン電子	2280	カートリッジ
910301	究極ハリキリスタジアムⅢ	タイトー	6900	カートリッジ
910531	なんてったって！ベースボール子ガメカセット '91開幕編	サン電子	2280	カートリッジ
910705	ベースボールファイター	バップ	7800	カートリッジ
911122	燃えプロ！最強編	ジャレコ	6700	カートリッジ
911220	ファミスタ'92	ナムコ	5000	カートリッジ
920319	究極ハリキリ甲子園	タイトー	6900	カートリッジ
921016	ベストプレープロ野球スペシャル	アスキー	7500	カートリッジ
921222	ファミスタ'93	ナムコ	4900	カートリッジ
921225	鳴呼！野球人生一直線	サミー	7300	カートリッジ
930219	バトルベースボール	バンプレスト	8600	カートリッジ

MD

890422	スーパーリーグ	セガ	5800	カートリッジ
901021	テルテルスタジアム	サン電子	6500	カートリッジ
910712	球界道中記	ナムコ	6000	カートリッジ
910830	プロ野球スーパーリーグ'91	セガ	6800	カートリッジ
921030	プロ野球スーパーリーグCD	セガ	6800	CD-ROM
921218	R.B.I.4ベースボール	テンゲン	7800	カートリッジ
930806	江川卓のスーパーリーグCD	セガ	7800	CD-ROM

PC

880520	プロ野球ワールドスタジアム	ナムコ	4900	Huカード
880624	パワーリーグ	ハドソン	4900	Huカード
890808	パワーリーグⅡ	ハドソン	5800	Huカード
891215	これがプロ野球！'89	インテック	5800	Huカード
891222	ロムロムスタジアム	メサイヤ	6000	CD-ROM
900629	これがプロ野球'90	インテック	5800	Huカード
900810	パワーリーグⅢ	ハドソン	5800	Huカード
901005	ザ・プロ野球	インテック	6800	CD-ROM
901026	ナグザットスタジアム	ナグザット	6800	Huカード
910321	プロ野球ワールドスタジアム'91	ナムコ	5800	Huカード
910809	パワーリーグⅣ	ハドソン	6500	Huカード
920807	パワーリーグ5	ハドソン	6800	Huカード
921009	ザ・プロ野球SUPER	インテック	6800	SCDROM

NEO GEO

911025	2020スーパーベースボール	エス・エヌ・ケイ	21800	カートリッジ
920428	ベースボールスターズ2	エス・エヌ・ケイ	23800	カートリッジ

GB

890421	ベースボール	任天堂	2600	カートリッジ
900315	ベースボールキッズ	ジャレコ	3300	カートリッジ
900914	ファミスタ	ナムコ	3500	カートリッジ
901214	ポケットスタジアム	アトラス	3300	カートリッジ
910809	プロ野球スタジアム'91 東尾修監修	徳間書店	4200	カートリッジ
920717	東尾修監修プロ野球スタジアム	徳間インターメディア	4800	カートリッジ
920730	ファミスタ2	ナムコ	3500	カートリッジ
930827	MVPベースボール	アクレイムジャパン	4200	カートリッジ

GG

910202	ザ・プロ野球 '91	セガ	3500	カートリッジ
910405	ギアスタジアム	ナムコ	3500	カートリッジ
930429	プロ野球GGリーグ	セガ	4500	カートリッジ
920424	ハイパープロ野球'92	セガ	3500	カートリッジ

BASEBALL GAME CATALOGUE

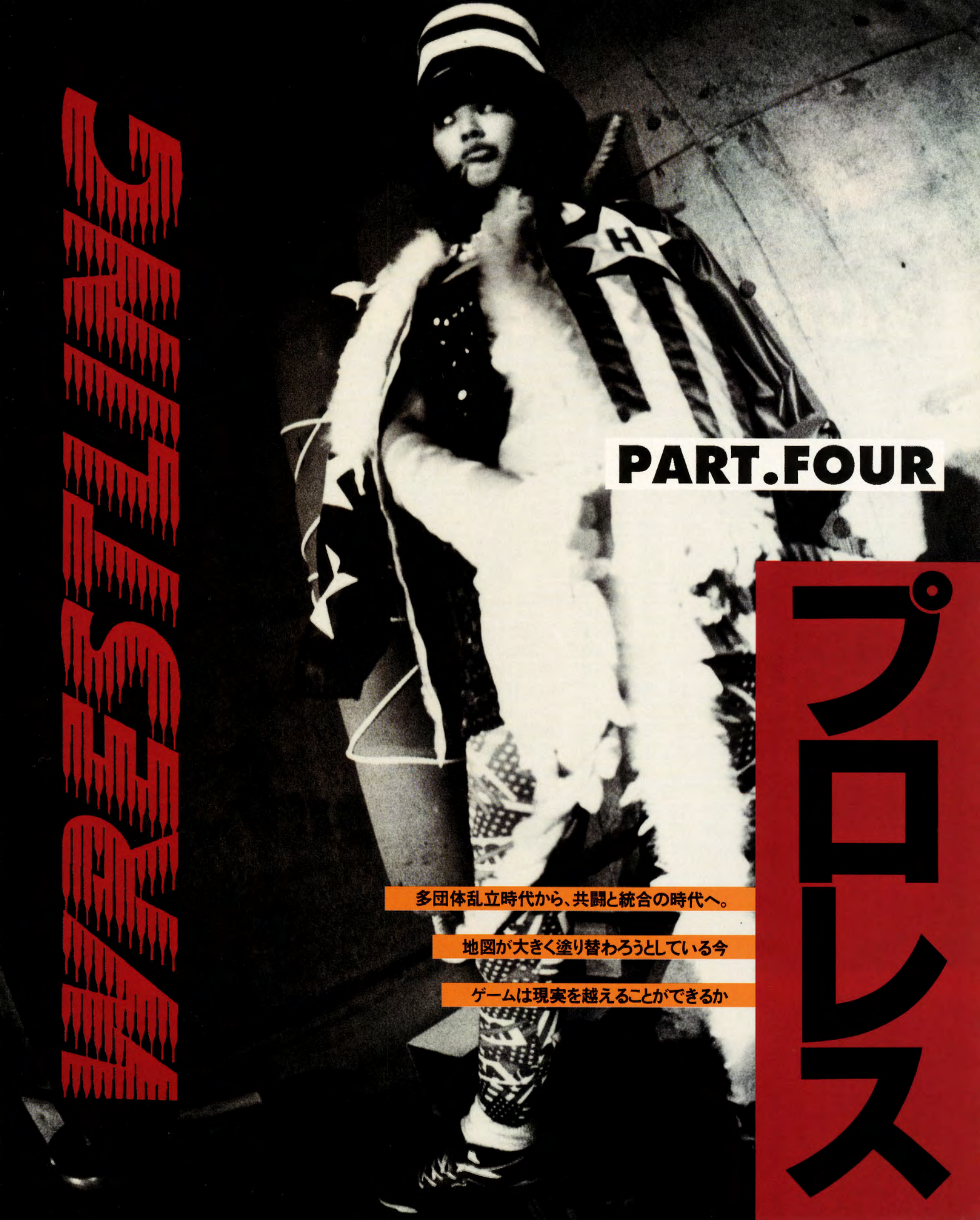
SFC

発売日	タイトル	メーカー	価格	形態
910517	スーパープロフェッショナルベースボール	ジャレコ	8700	カートリッジ
910702	スーパースタジアム	セタ	8800	カートリッジ
910712	スーパーウルトラベースボール	カルチャーブレーン	8800	カートリッジ
910809	白熱プロ野球ガンバリーグ	EPICソニーレコード	8500	カートリッジ
920327	スーパーファミスタ	ナムコ	7900	カートリッジ
920619	甲子園2	ケイアミューズメント	8900	カートリッジ
920807	スーパープロフェッショナルベースボールII	ジャレコ	9000	カートリッジ
921211	白熱プロ野球ガンバリーグ'93	EPICソニーレコード	9500	カートリッジ
930312	スーパーファミスタ2	ナムコ	7900	カートリッジ
930806	ヒューマンベースボール	ヒューマン	8600	カートリッジ
930806	スーパーパワーリーグ	ハドソン	9500	カートリッジ
930827	MVPベースボール	アクレイムジャパン	8800	カートリッジ
931001	スーパー3Dベースボール	ジャレコ	12800	カートリッジ
931029	はた山ハッチのパロ野球ニュース実名版	エポック社	9800	カートリッジ

FC

831207	ベースボール	任天堂	4500	カート／ディ
861210	ファミリースタジアムプロ野球	ナムコ	3900	カートリッジ
870626	燃えろ!!プロ野球	ジャレコ	5500	カートリッジ
871208	エキサイティングベースボール	コナミ	2980	ディスク
871222	プロ野球ファミリースタジアム87年度版	ナムコ	3900	カートリッジ
880628	究極ハリキリスタジアムIII	タイトー	5800	カートリッジ
880730	スーパーリアルベースボール	バップ	5500	カートリッジ
880810	燃えろ!!プロ野球 '88決定版	ジャレコ	5800	カートリッジ
881011	ベストプレープロ野球新データ	アスキー	5800	カートリッジ
881216	究極ハリキリスタジアム'88 新選手バージョン	タイトー	5500	カートリッジ
881220	プロ野球ファミリースタジアム'88	ナムコ	4900	カートリッジ
890228	がんばれペナントレース！	コナミ	5900	カートリッジ
890331	ホームランナイターペナントリーグ	データイースト	5800	カートリッジ
890519	ベースボールスターめざせ三冠王	エス・エヌ・ケイ	5900	カートリッジ
890713	新・燃えろ!!プロ野球	ジャレコ	6300	カートリッジ
890721	究極ハリキリスタジアム平成元年度版	タイトー	6800	カートリッジ
890728	ファミスタ'89 開幕版!!	ナムコ	4900	カートリッジ
890808	名門！第三野球部	バンダイ	5800	カートリッジ
891006	甲子園	ケイアミューズメント	5900	カートリッジ
891020	かっとび!!童児	バック・イン・ビデオ	3500	ディスク
891027	メジャーリーグ	アイレム	6000	カートリッジ
891027	ソフトボール天国	トンキンハウス	5800	カートリッジ
891027	超人ウルトラベースボール	カルチャーブレーン	6500	カートリッジ
891215	激闘スタジアム!!	テクモ	5500	カートリッジ
891215	ファミコン野球盤	エポック社	6200	カートリッジ
891219	ファミスタ'90	ナムコ	5800	カートリッジ
891219	エモやんの10倍プロ野球	ヘクト	9700	カートリッジ
891219	アイラブソフトボール	ココナッツジャパン	6500	カートリッジ
900330	ベストプレープロ野球II	アスキー	6800	カートリッジ
900724	ザ・ペナントリーグ '90	データイースト	6300	カートリッジ
900727	燃えプロ！'90感動編	ジャレコ	6500	カートリッジ
900810	日本一の名監督	アスミック	6800	カートリッジ
901026	なんてったって!!ベースボール	サン電子	5900	カートリッジ
901026	水島新司の大甲子園	カプコン	6500	カートリッジ
901213	ベストプレープロ野球 '90	アスキー	6800	カートリッジ
901220	バトルスタジアム	アイ・ジー・エス	6800	カートリッジ
901221	ファミスタ'91	ナムコ	4900	カートリッジ

●1993年10月31日までに発売された野球ゲームのなかから編集部で独自にセレクトしたものです。一部現在では入手困難なソフトが含まれています。参考文献／『ゲーム年鑑』(アスキー) ほか



SENSELESS

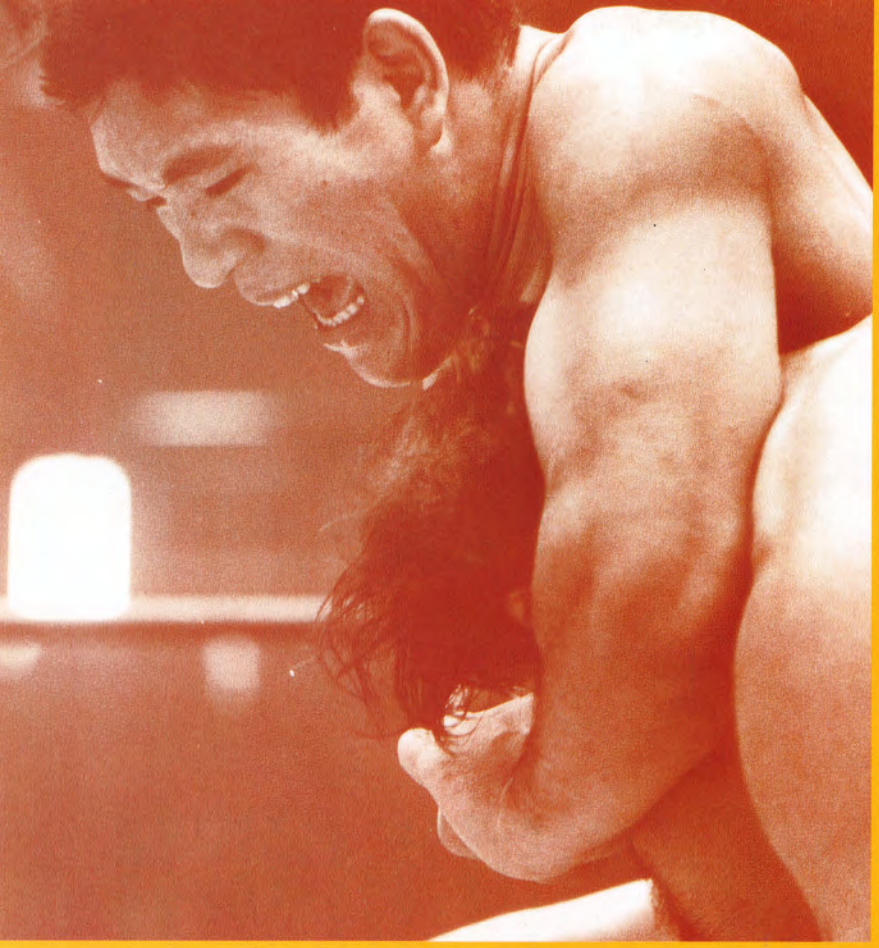
PART.FOUR

プロレス

多団体乱立時代から、共闘と統合の時代へ。

地図が大きく塗り替わろうとしている今

ゲームは現実を越えることができるか



「王者再臨」

ジャイアント馬場、完全復活！

マットの鬼神、無敵のモンスター
僕たちの求めていた〝強い〟馬場が帰ってきた

モニターのなか、そこには僕たちの忘れていた本物の馬場が立っている

リアルすぎるヴァーチャルなんて、いらない！

「ヴァーチャル・リアリティ」を最新版『知恵蔵』で調べてみた。「ヴァーチャル・リアリティ・システムは、われわれのリアルな現実に肉薄する画期的技術」だと出ていた。それでは、ヴァーチャル・リアリティが進化したその先に待っているものは、一体どんなものなのだろう。

家に帰ってきてバチンとスイッチを入れる。するとモニターのなかにも「疲れて家に帰って来て、バチンとスイッチを入れる僕」がいる。さらに、その僕がスイッチを入れたモニターのなかにも「僕」がいる……。そんなへたくそなSF小説みたいな風景を想像して、なんだかゾッとしない。なんともカッタルイなぁと思ってしまう。

だから、「リアルな現実に肉薄する」だけではだめなのだ。リアルな現実なんかスッ飛ばしてくれなければ、僕らはちっとも満足しないのだ。

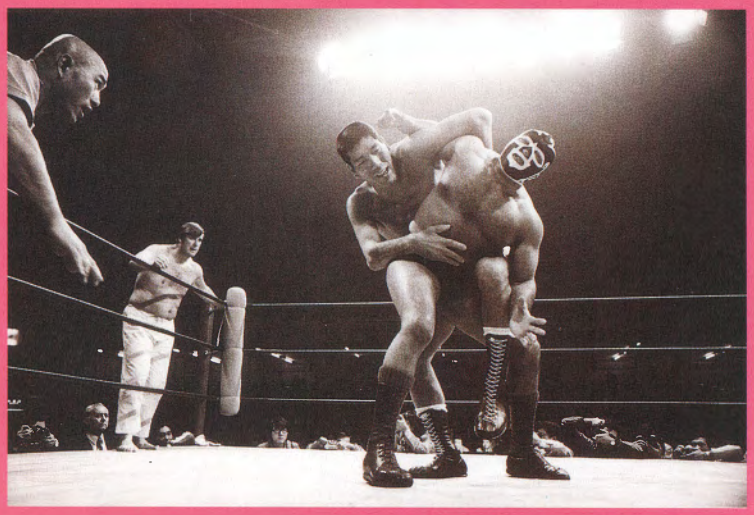
現実では絶対にかなうはずのない夢を、僕らはゲームで体験する。あれがこうならいいのに、これがああなればいいのに。ハードは、そんな物語を次々とモニターの上に浮かび上がらせてくれる魔法の装置。後はその不思議な世界の不思議なルールに身をまかせているだけで、僕らは世界一の格闘家に、都市設計者に、異星人になる。毎日、僕らはバッドを握りしめ、無限の夢をかなえながら、「リアルな現実」を忘れ去る。

そしてそれはとても楽しいことなのだ。

構成／Studio C.M.C　文／宮昌太朗・泉水浩孝　写真提供／産経新聞社

「王者再臨」

ジャイアント馬場、完全復活!



伝説を実現させるそんなゲームを僕たちは求めてる

ジャイアント馬場は強い。だれがなんと言おうと馬場は「王者」で「最強」である。16キックや32文ロケット・キック、ラリアートの原形になったランニング・ネック・ブリーカー・ドロップ等々、2メートル9センチの巨体から繰り出される技の数々は、まちがいなくプロレス革創期の観客たちを魅了しつくしたのだ。

でも悲しいかなそんな馬場の姿を僕らはもう二度と観ることができない。今やブラウン管に写し出されるジャイアント馬場は、ジャイアントコーンを片手に不機嫌そうに突っ立っているか、クイズ番組で見事なボケをかましている喜劇的人物なのだ。そうなると彼の名前すら、一種喜劇的な様相すらみせ始めてしまう。「ジャイアント」を口にした途端、なぜかおかしさがこみ上げてきてしまうではないか。

しかしじつは馬場は「最強」なのである。だれにも負けない「伝説」なのである。今こそ僕らは「王者馬場」をプレイすることができる。そう、それはプロレスゲームだ。世界の馬場がコントローラーによって僕らのブラウン管の上に甦る。そんな巨大な夢が、僕らのなかで、ついに可能になったのだ!

"王者再臨"——戻ってきた。プロレス界唯一の"王者"ジャイアント馬場が僕らの前に戻ってきたのだ。

プロレスゲーム黎明期から、アーケードゲームにコンシューマーに、馬場はいつもそこに居た。名前が違うだけで一見してそれとわかる明らかな馬場にして。そんなプロレスゲームの象徴的存在である馬場が初めて実名でゲームに登場したのだ。

『全日本プロレス』(メサイヤ)。あの全日が公認しただけあって、各レスラーの特徴もよく押さえられているし、キャラの動きもムリなくスムーズだ。だが、僕がこのソフトに感動するのは、そんな点ではない。何よりも馬場に対する制作者の情熱が、ジャイアント馬場に対する愛情が痛いほど感じられるからだ。

"強さ"と"風格"を兼ね備えた男、馬場

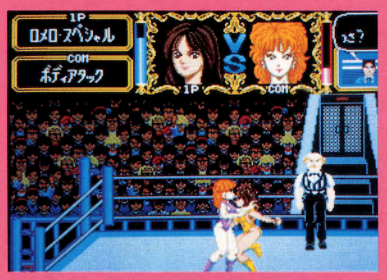
馬場は強い。そう、このソフトのなかの馬場は鬼神のごとく強いのだ。見よ、16キックを。当たったレスラーの体力ゲージの半分がなくなるではないか! この威力はまさに、ジョニー・バレンタインを、ボボ・ブラジルを、ブルーノ・サンマルチノを葬りさった最盛期のものではないか!! ソフトには32文ミサイルキックがないとはいえ、この強さは"王者"の強さといっても過言ではないだろう。

しかし、強さだけが"王者"の条件なのだろうか。否である。

三沢・川田戦で三沢の勝因を聞かれたとき「あんまり高度な展開で俺にはわからなかったよ」と答え、小橋とタッグで三沢・川田と当たったときも「怖くて昨晩は震えていましたよ」と答えた馬場。こんなことを言って許せるレスラーがほかにいるだろうか。馬場には己が弱さを認める強さとそれが許されてしまう"風格"があるのだ。

そして、そんな馬場の"強さ"と"風格"を顕著に表わしているのがこのソフトの入門コーナー「馬場のプロレス道場」なのである。

スタートボタンを押すと「きょうはぼくみずからおしえてあげよう」と言いながら僕たちを迎え入れてくれる馬場。おおっ、すかさず入門生として鶴田を選ぶ僕。「くみあってYボタンをおしてみなさい」僕はYボタンを押す。バスンッ、仰むけに投げ返される僕の鶴田。「おそいよ」ああっ、すまんス。焦る僕は間違えてAボタンを押す。バスッ。今度は河津掛けをくらう僕の鶴田。「Aボタンはだめだよ。あぶないじゃないか」。おおっ「ひとのはなしをききなさい」おおおおっ、これだっ。これなのだ。これこそ馬場なのだ。この不思議な感動のなか、僕は永久運動のごとく馬場さん相手にボディスラムの練習をしつづけるのであった。



馬場はすでに55歳である。単純に考えても馬場より強い選手は全日に幾人もいるだろう。それなのになぜ馬場はトップの座に居られるのだろう。それが"横力"によるものでないことは、だれよりもいまだ馬場を熱い声援で迎えるファンがいちばんよく知っているはずだ。そう、それこそが"強さ"と"風格"なのだ。

もう僕たちは何も心配することはない。たとえプロレス団体が40になっても50になっても。真の王者ジャイアント馬場がいる限りプロレスの灯は消えないだろう。王者馬場に栄光あれ!!

©株式会社ジャイアントサービス／全日本プロレス株式会社© 1993 NCS

こうして闘え！

ファン魂をとことん追求するための支持団体別ソフト完全攻略法

現実のプロレスに各団体ごとの楽しみ方があるように、プロレス・ゲームにもソフトごとの楽しみ方があっていいはずだ。ただ勝利にこだわるだけがゲームの楽しみじゃない。間違ったプレイをしていた君に贈る「ソフト別／正しいプロレス・ゲームの楽しみ方」。

〝イノキイズムは死なず〟圧倒的な強さこそが新日

猪木がいないのに「1・2・3・ダー」の合成音声が入っている。やはり新日はいまだに猪木の団体なのだ。したがって、プレイするときはイノキイズムにのっとってプレイすべきなのだ。相手の技を受けるときは思いっきり受け、返すときは思いっきり返す。これを基本にプレイすると、たとえば獣神サンダーライガーなら、体力ゲージが半分になるまで相手の技を受け、反撃に転じてからは掌打、浴びせ蹴り、シューティングスタープレスなどで相手を〝それ以上やったら死んじゃうよ〟状態にしてからフォール、ってな感じになる。

しかしこのプレイは基本であって例外もある。相手にまったくいいところを出させず試合開始5分もしないうちに終わらせる。観客に不親切な試合ってやつである。10試合に1回くらいこんな試合をしたほうがより新日らしいだろう。

『新日本プロレス公認　超戦士！N闘強導夢』
(バリエ／SFC)　©バリエ

〝人情〟と〝絆〟のデスマッチ　血と汗と涙のFMW

FMWはノーロープ有刺鉄線地雷爆破デスマッチを看板に、デスマッチ路線で一気にメジャー化した団体である。

しかし、FMWの本質はデスマッチではない。それは、〝人情〟と〝絆〟なのである。だから、このソフトに登場する悪の軍団SMWの敵レスラーにも君は大仁田に成り切ってムーンサルトプレスのときも、忘れずにRボタンで青春の握り拳を見せるのだ。ムーンサルトプレスが決まったとき、君はプロレスゲームの至福を知るだろう。

また、忘れてならないのは試合時間である。基本的にどの試合も20分を目安に観客を楽しませる好試合をしよう。手を抜いた試合などもってのほかだ。

〝明るく、楽しく、激しいプロレス〟——この言葉どおりにプレイしてこそ全日といえよう。

明るく楽しく激しいプロレス〟受けの美学を極める全日

全日本プロレスをプレイするときの基本、それは〝受け〟である。相手の技をとことん受ける。それはまさしくプロレスにおける礼儀でもあるのだ。

だから、君が小橋でプレイするなら、コーナーを背にして川田やハンセンの逆水平チョップの連打を必死の形相で耐え抜くのだ。そして反撃のムーンサルトプレスのときも、忘れずにRボタンで青春の握り拳を見せるのだ。ムーンサルトプレスが決まったとき、君はプロレスゲームの至福を知るだろう。

また、忘れてならないのは試合時間である。基本的にどの試合も20分を目安に観客を楽しませる好試合をしよう。手を抜いた試合などもってのほかだ。

〝明るく、楽しく、激しいプロレス〟——この言葉どおりにプレイしてこそ全日といえよう。

『全日本プロレス』
(メサイヤ／SFC)　©NCS

『大仁田厚ＦＭＷ・キミよ時代より熱くなれるか』
(ポニー・キャニオン／SFC)　©ポニー・キャニオン

〝人情〟と〝絆〟で戦いぬかなければならないのである。

敵レスラー、ジャントニオ・イノバ、マスクド・ボンデッジを下し、親玉キング・シャドウをサンダーファイヤーパワーボムで倒したとき、大仁田と化した君は叫ぶのだ。

「おまえらも、うち（ＦＭＷ）の家族じゃぁぁ」——〝昨日の敵は今日の友〟人情と絆のＦＭＷならば当然このようにプレイすべきである。ただこの後すぐに裏切られるのもＦＭＷなのだけれど。

貴重な女子プロ・ゲーム　キューティー鈴木が孤軍奮闘

支持団体別と銘打っているが、このソフトには実名レスラーはキューティー鈴木しか出てこない（あとは全てオリジナルレスラー）しかも1990年製作なのでキューティーの団体はまだジャパン女子（キューティー鈴木は現在ＪＷＰ所属）である。したがって、ここではキューティー鈴木支持者のための攻略方法を書く。

キューティー鈴木に酔え！　これに尽きる。'90年時のキューティーのつもりでプレイするのだから、決して強くはない。試合に勝つなんてもってのほかだ。

プレイヤーはただただすらに、相手の攻め技に苦悶の表情を見せるキューティー鈴木に酔えばいいのだ。注意すべき点は、すぐに負けてはいけないこと。キューティー鈴木は意外に耐久力があるのだ。耐えるキューティーに愛を感じる人だけが、このソフトで遊ぶ資格があるのだ。

『キューティー鈴木のリングサイドエンジェル』
(アスミック／MD)　©アスミック

究極のエンターテインメント　〝観せる〟プロレスならＷＷＦ

アメリカン・プロレスである。ＷＷＦである。しかもレッスルマニアである。となればプレイ方法はただひとつ！　殴って殴って殴って、さらに殴って観客にアピール。蹴って蹴って蹴って、さらに蹴って観客にアピール。これの繰り返しだ！

あとはレスラーのキャラクター勝負。テッド・デビアスなら対戦相手の友達を買収してでも勝ちにいき、ジ・アンダーテイカーなら一度倒されたらしばらく身動きせず、相手の技をくらいまくってから起き上がり、ハルク・ホーガンなら登場後シャツを引き裂き筋肉パフォーマンス。試合終了後は四方のコーナーを回り、また筋肉パフォーマンス、といった感じでプレイするのだ。あとは対戦者ごとにマネージャーをつければ完璧だ。

とにかくショーマンシップに徹してプレイすること。それこそＷＷＦだ。

『ＷＷＦレッスルマニアチャレンジ』
(ホットビィ／SFC)　©ホットビィ

「最強タッグ」甘美な言葉だ。ファンはその言葉に想いを巡らせる。
馳・武藤、三沢・川田を挙げる若いファンもいれば、ブロディ・ハンセンのためにこの言葉はあると声を荒げるマニアもいるだろう。かつて街頭テレビで見た力道山・木村に思いを馳せる人だっているだろう。
ファンならばこの話題だけでひと晩語り明かすことができる。
しかし。過去の栄光のタッグを振り返るのではなく、ここはひとつ、まったく新しいタッグを考えてみようではないか。
そう、僕たちの長年の夢だった「最強タッグ」を目の前にある夢を映像化するマシンで実現させるのだ！　ここではＳＦＣ、ＭＤ、ＰＣによって団体の垣根を取り払われた数々のプロレスゲームのなかから、さらにソフトの枠を飛び越えて、まったく無差別に「最強タッグ」を決めるのだ。これこそまさに真の「最強タッグ」だ！

実現不可能
時代を越えた涙の師弟タッグ

力皇斬は力道山、グレート司馬はジャイアント馬場をモチーフにしたゲームキャラである。この組み合わせはまさしく最強師弟タッグと言えるだろう。
知ってのとおり力道山は日本プロレス界の父である。そしてジャイアント馬場は彼の愛弟子であった。
しかし、この師弟は実際にタッグを組んだことがないのだ。なぜなら、力道山全盛期のころ、馬場はまだタッグを組める格ではなく、馬場が人気、実力ともに頂点に達したとき、力道山はすでに故人だったからである。
この実現しそうで実現しなかったタッグがゲームとしてプレイできるのである。すべてのプロレスファンは、このタッグでプレイするときは力道山へ黙祷をささげるべきだろう。
さて、プレイするときの注意点だが、基本はこのふたりが全盛期のプロレスをするということなのだ。だから、大技は極力出してはいけないのだ。今や次の技を出すための準備という目的しかないボディスラムも、そのころは十分な痛め技だったのだ。したがって試合展開は馬場がボディスラムとスリーパーホールドで相手（必ず外国人タッグにすること）を痛めつけた後、反撃を受け力道山にタッチ、愛弟子の馬場を痛めつけられて怒る力道山の張り手、張り手、張り手、そしてとどめの空手チョップ！　ああ、ここに古き良き日本プロレスが再現されるのだ!!

完全無欠の最強コンビ
このふたりの前に敵はいない

このタッグに関しては何もいうことはない。立ち技最強とか、受けの最強とかいう限定的な強さではないのだ。データ上、真の意味で最強なのだ。
梶原丈（モデルは藤原喜明）。『ファイプロ１』のときから相当に強かった彼は、ほとんど反則に近いほど強い。現に筆者はマッド・タイガーで梶原と対戦したとき、投げられアキレス腱固めにきめられた。その瞬間「ボギィッ」っと嫌な音がした。試合は終わった。５秒だった。わがマッド・タイガーはアキレス腱を切られて負けたのだ。いくら梶原の関節技がランダムで極まるとはいえ、これではあまりにひどい。
そしてジャイアント馬場。これも強い。ふつうにプレイしていれば、まず負けはしない。なんといっても異常に打たれ強いのである。小橋、菊池程度の攻撃にはビクともしないのである。不沈艦のごとき耐久力なのだ。それだけならまだいいのだが、始末の悪いことに攻撃力までバカ高いのだ。必殺の16文キックを出すまでもなく河津掛けとココナッツクラッシュだけでオールクリア可能である。このゲーム、本当に'93年３月のデータをもとにしたのだろうか。もし、そうなら馬場は現時点で世界最強のレスラーではないか。馬場恐るべし。このふたりが組むのである。２対５くらいのハンディキャップマッチでもなければ勝負にならないだろう。

●力皇斬
『スーパーファイヤープロレスリング』
（ヒューマン）★隠しレスラー

●グレート司馬
『スーパーファイヤープロレスリング』
（ヒューマン）

●梶原丈
『スーパーファイヤープロレスリング』
『スーパーファイヤープロレスリング２』
（ヒューマン）

●ジャイアント馬場
『全日本プロレス』
（メサイヤ）

©HUMAN 1991／1992　©株式会社ジャイアントサービス／全日本プロレス株式会社© 1993 NCS　© 1993 PONY　CANYON

SUPER MATCH MAKE
最強タッグ・チームはこれだ!

ハードの壁を越えた
夢の組み合わせがここに実現!!

思想の壁をへだてながらも
同じリングに立つ因縁のふたり

両者とも『ファイヤープロレスリング2nd BOUT』出身なので、実際にタッグを組むことができるのだが、強い。本当に強いのだ。

冴刃は基本技であるニーリフトが強く、ローキック、ハイキックも重い。得意技のキャプチュードにいたってはトミーボンバーのバックドロップに勝るとも劣らぬ威力で、ファイプロ中最強クラスの投げ技である。しかも冴刃自身、耐久力が異常にあるのだ。マッドタイガーに血だるまにされてブレーンバスター6発喰らっても、カウント2で返してしまうのだ。尋常な強さではない。(単にマッドタイガーが弱いだけかもしれないが)

それに加えてバンサーである。洒落にならない。異様に速い移動速度。ローリングソバット、ツームストンパイルドライバー、トペなどの豊富な技。とくにヘッドロックからのステップオーバートーホールドは(連続で入るのだ)ファイプロ中いちばんかっこいい技だ。

さらにバンサーはファイプロ基本戦術の鉄柱攻撃をバック宙で返してしまうのである。あまりに強過ぎる。

ところで、このタッグを挙げたのは、単にデータ上強いからではない。冴刃明=前田日明、バンサー=佐山聡。すでに思想の違いと感情の絡みで絶対にタッグを組まぬふたりだからである。

まさしく夢の最強タッグにふさわしいではないか。

史上最弱のコンビ
このふたりで勝利を握るのは至難の業

弱い。果てしなく弱いタッグだ。その弱さは両者ともつき抜けたものであり、最強最弱タッグといえる。(へんな言葉)

マッド・タイガー。技の種類はファイプロ出身だけあって豊富なのだが、そのほとんどが反則技(チョーク、金的蹴り)で派手なわりに使えず、しかも唯一の得意技がブレーンバスターという地味さ加減。このアンバランスさに耐久力のなさが加わるのだから始末におえない。

しかしさらに始末におえないのが、サンボ浅子なのである。パンチ、キック以外の技がニールキック、バックドロップ、アサコスペシャルの3つだけという技の少なさ。サンボ世界選手権2位というふれこみのくせに関節技が使えないという理不尽さは、ただごとではない。しかもジャンプ力がないので相手の懐に入る前に叩き落とされてしまう。まさに徹底した弱さである。

このふたりのタッグである。1プラス1が2にならずに虚数になってしまうようなタッグなのだ。このタッグにはかつての輪島のごとく明日なき戦いしかないだろう。

●冴刃明
『スーパーファイヤープロレスリング』
『スーパーファイヤープロレスリング2』
(ヒューマン)

●マスク・ド・バンサー
『スーパーファイヤープロレスリング2』
(ヒューマン) ★隠しレスラー

●マッド・タイガー
『スーパーファイヤープロレスリング』
(ヒューマン)

●サンボ浅子
『大仁田厚FMW』
(ポニーキャニオン)

ゲームはどこまで本物の「プロレス」に迫れるか?

文/宮 昌太朗

実際のところ本物のプロレスとプロレスゲームはまったく別物なのである。どうも本質的に相容れない部分を持っているように思うのだ。

プロレスとは第一に魅せるものである。そこには、プロレスラーがいて、真っ白なリングがあり、レフェリーがいて、観客がいる。派手でこれから何かが起こるという予感をさせてしまう不穏な音楽があり、顔が火照るほどの大量の照明があり、それと対をなすように観客席は暗くなっていて、そこには期待で胸をふくらませ歓声を上げたり、ブーイングをおこしたりする人々がぎっしりと熱気をこもらせている。つまり、そこは何が起きてもおかしくない「事件の現場」であり、巻き込まれているすべての人々が興奮するだけの事件がいっぱいに詰め込まれているのである。ロバート・アルドリッチ監督が『カリフォルニア・ドールズ』で描いたように、そこにはだれも予想できないドラマチックな物語が限界まで叩き込まれているのである。技のひとつひとつが、次なる展開への壮絶なまでの道具であり、勝負の行方は、高らかなゴングの音とともに不確定性のなかへと紛れてしまう。要するにすべてが宙吊りにされ、それゆえに素晴らしい試合であれば、人々は、その事件の荒唐無稽さに本当に驚き満足して帰っていくのである。

しかし、プロレスゲームは根本的にその様相を異にしている。下手をすれば、ブラウン管に写し出されるのは、ただの数値に毛の生えたようなもののぶつかりあいだけに終始してしまうのであり、単調な音楽にいろどられた冷たい照明を浴びるウソ寒いリングで延々と繰り返される試合に、いったいだれが興奮できるだろうか。そしてそれよりもまず、プロレスゲームでは"勝ち負け"が重要なのだ。

だが、もし本当にプロレスゲームにとって、いちばん大切なものが勝ち負けであったなら、データと称したただの字の羅列や、必殺技の組み合わせなどを満載しただけの「必殺本」がソフト別に出版されていたとしても、なんらおかしくないはずだ。だからこそ僕らは、「勝ち負けを競う」ことから、「いかに勝つか」のほうへと迫ることになるだろう。たとえば、ゲームセンターで陰気なサラリーマンと学校をさぼった中学生が『ストリートファイターⅡ』で対戦している。実力は伯仲していて、どちらも一歩も譲らない。とその瞬間、サラリーマンの操作するケンが、飛び込み大パンチアッパー昇竜拳に決める。そんな光景を目にしたならば、僕らはきっとそのサラリーマンにねたましげな視線を投げかけ、そしてウットリと見惚れてしまうだろう。あの格闘技ゲームのまわりにいつも黒山の人だかりができてしまう理由はそういうことなのだ。完璧に制御された技術が相手の一瞬のスキをつく。その素晴らしい一瞬を観たいために、そしてその技を盗み出したいために、僕らはあのゲームのまわりに集まってしまうのだ。

プロレスゲームもしかり。敵を知るにはまず味方から。徹底的に必勝本の数値の羅列を読み込み、長所と短所を覚え込み、技のパターンを自分のものにしてしまう。そして、友達を呼ぶ。予測可能なコンピュータではなく、鍛え上げられた技術を持つ敵と感動してくれる観客を用意するのだ。そのとき、プロレスゲームは本物のプロレスに限りなく近く、そしてまったくの別物の「事件の現場」として僕らの前に新しい貌をさらすことになるだろう。そんじょそこらのヴァーチャル・リアリティなどを蹴とばし、真にプロレス的なプロレスゲームを心ゆくまで楽しむことができる、そんなときを僕らは心から待ち望んでいる。

プロレスゲームの変遷を象徴する2本のソフト

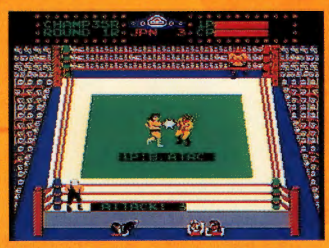
道具も武器も使用しない、まさに自らの肉体だけを頼みとした、1対1の激突。『ストⅡ』を筆頭に現在の格闘ゲームのまさに"基本型"となっているスタイルだが、こうしたシステムをゲームとして一般化させるのに重要な役割を果たしたのがプロレスゲームだった。

ここでは、ファミコン草創期、そしてスーファミへの移行期に登場し「格闘」隆盛の時代への橋渡しをした2本のファミコン・ソフトを紹介しよう。

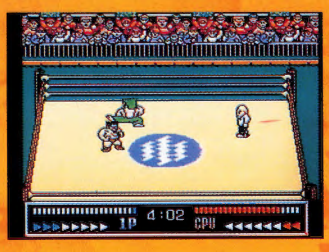
まず、'86年に発売された『タッグチームプロレスリング』(ナムコ)。攻撃パターンは殴る、ロープに振る、蹴るの3つだけ。今考えると笑ってしまうぐらいに単純だが、このソフトは初めてゲームに「格闘」という概念を持ち込んだアクションでもシューティングでも、道具を使うということに憤れ切っていた僕たちは、このソフトで、モニターのなかでの肉体の有効性に気づいたのだった。

だが'92年、ファミコン時代の終わりとともに発売された『闘魂倶楽部』(ジャレコ)で、プロレスゲームは格闘ゲームとしての役割を終える。徹底的にデフォルメされた選手たちの動きは、もはやプロレスゲームが「闘い」から離れ、キャラクターのコミカルさだけを楽しむためのものだということを僕たちに痛感させた。

プロレスゲーム。それは僕たちに肉体で競い合うことの快感を教え、そしていつしかキャラクター・ゲームへと姿を変えていった、流転の運命を背負ったゲームなのである。



「タッグチームプロレスリング」
©ナムコ



「闘魂倶楽部」
©ジャレコ

WRESTLING GAME CATALOGUE

レスリング・ゲームカタログ

SFC

発売日	タイトル	メーカー	価格	形態
911220	スーパーファイヤープロレスリング	ヒューマン	8500	カートリッジ
920423	WWFスーパーレッスルマニア	アクレイムジャパン	8800	カートリッジ
921225	スーパーファイヤープロレスリング2	ヒューマン	8500	カートリッジ
930716	全日本プロレス	メサイヤ	9800	カートリッジ
930723	WWFロイヤルランブル	アクレイムジャパン	9800	カートリッジ
930806	大仁田厚FMW・キミは時代より熱くなれるか	ボニーキャニオン	9800	カートリッジ
930914	新日本プロレスリング公認超戦士IN闘強導夢	バリエ	9800	カートリッジ

FC

851108	キン肉マンマッスルタッグマッチ	バンダイ	4900	カートリッジ
861021	プロレス	任天堂	2500	カートリッジ
860402	タッグチームプロレスリング	ナムコ	4900	カートリッジ
890901	激闘プロレス!! 闘魂伝説	テクモ	5800	カートリッジ
891209	スーパースタープロレスリング	ボニーキャニオン	5900	カートリッジ
920327	WWFレッスルマニアチャレンジ	ホットビィ	5800	カートリッジ
920724	闘魂倶楽部	ジャレコ	6300	カートリッジ

MD

901212	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	アスミック	6800	カートリッジ
910628	レッスルウォー	セガ	6000	カートリッジ
911129	ビーストウォリアーズ	RIOT日本テレネット	8400	カートリッジ

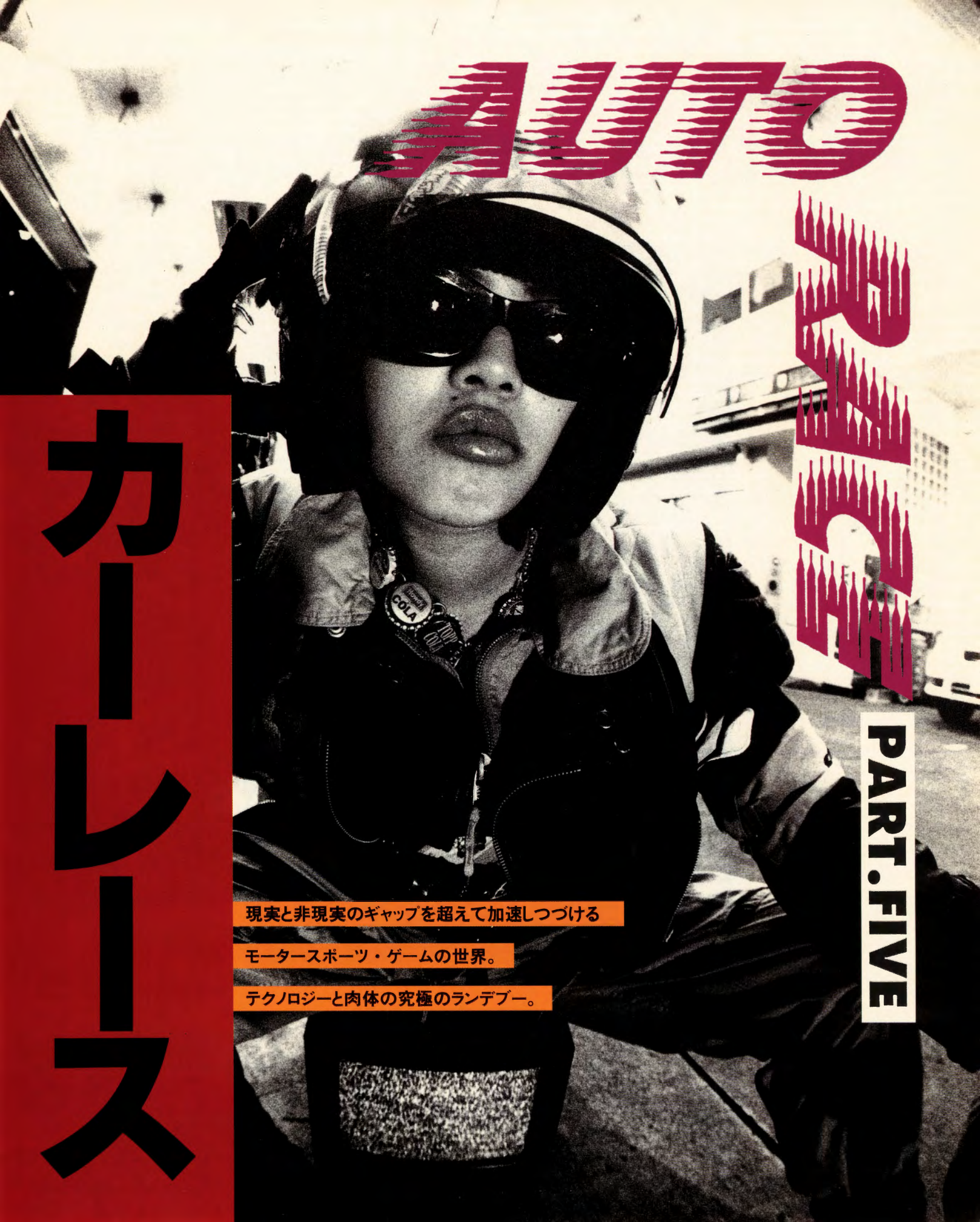
PC

890622	ファイヤープロレスリングコンビネーションタッグ	ヒューマン	6300	Huカード
900525	マニアックプロレス明日への闘い	ハドソン	8500	Huカード
901214	チャンピオンレスラー	タイトー	6600	Huカード
910830	ファイヤープロレスリング2nd BOUT	ヒューマン	6900	Huカード
911129	モンスタープロレス	アスク講談社	6800	Huカード
921113	ファイヤープロレスリング3	ヒューマン	7900	Huカード

GB

900914	プロレス	ヒューマン	3500	カートリッジ
920129	新日本プロレスリング公認闘魂三銃士	バリエ	3980	カートリッジ
930521	WWFスーパースターズ2	アクレイムジャパン	3980	カートリッジ

●1993年10月31日までに発売されたレスリング・ゲームのなかから編集部で独自にセレクトしたものです。一部現在では入手困難なソフトが含まれています。参考文献／『ゲーム年鑑』（アスキー）ほか


AUTO RACE
PART.FIVE
カーレース
現実と非現実のギャップを超えて加速しつづける
モータースポーツ・ゲームの世界。
テクノロジーと肉体の究極のランデブー。

BODY SONIC RACING GAMES THE VIRTUA FORMULA

バーチャフォーミュラ

巨大な筐体を使用したゲーム作りで、以前から定評のあったセガが初めてコンピュータ・グラフィックスを駆使して作り上げたのが『バーチャレーシング』。そしてさらに細部にわたる改良を施したのが1993年７月に新しく登場した『バーチャフォーミュラ（以下VF）』である。筐体は大型化され贅沢にレーシングカー・タイプのボディを使用し、各部がゲーム内容とシンクロして振動するバーチャルリアリティ・マシンとなった。非現実から現実へ。このゲームマシンが目指したものは、まぎれもない「現実世界」そのものなのかもしれない。

LAP-1 ポリゴンが可能にした現実世界

従来のコンピュータ・グラフィックス（以下CG）のイメージを一新させたのがポリゴン（※CGの最小単位。多角形が1個で1ポリゴン）だ。それまでのCGよりもはるかに滑らかな動きと、質感などの細かな部分もかなり表現できるようになったのだ。VF以前にもポリゴンを使用したゲームではナムコの『スタープレード』（シューティング）や、最近では任天堂の家庭用ソフト『スターフォックス』（シューティング）などの作品がある。どれもヘビー・ゲーム・ユーザーだけでなく、一般のファンからも高い支持を得ている。

セガではこの技術を、VFの前身である『バーチャレーシング』に投入（※『バーチャレーシング』とVFのグラフィック面は見た感じでは大きな変化はないが、しつは若干の改良がなされている）。業界を震撼させた、1秒間に最大18万ポリゴンが処理できるセガのCGボード、MODEL1を開発、使用し、新次元の3DCGを可能にした。ゲームマシンの微妙な動き、スピンしたときの素速い動き、クラッシュ時の飛び散る破片、スピード感など、レースゲームには欠かすことのできない要素も忠実に再現している。

このほかにもドライバーズアイの視点にしたときに見えるタコメーターの針が加減速により変化したり、コースアウトしてぶつかると落ちてくる椰子の実などを観察してみても細かなグラフィックス処理と演出がなされているのがわかる。また、このゲームの特徴のひとつでもある4つの視点を活用すれば、さまざまな角度で美しいグラフィックスを楽しめる。

そして、このポリゴンの動きをサポートするのが、ワイドビジョン・モニターだ。それまでの4：3のモニターから16：9の極端な横広の比率のモニターを採用し、プレイヤーの視野はほとんどモニターで埋めつくされることになった。これはゲームへの知らぬ間の感情移入をうながすのと同時に、圧倒的ともいえる迫力をプレイヤーに叩きつけてくる要因となっている。それは、実際に自分がプレイせずとも、周りから眺めているだけで感じとることができるはずだ。それほどこのワイドビジョン・モニターは効果的な使われ方をしている。バーチャルリアリティ・マシン、VFを語るうえで欠かせない存在となっているのだ。

最先端テクノロジー、ポリゴンの3Dグラフィックスとワイドビジョン・モニター。非現実から現実への誘いは、プレイヤーたちの気づかないところに用意されていたのだ。

取材・構成／プレーンパスターズ　撮影／鈴木清久　協力／㈱セガ・エンタープライゼス　㈱タイトー　㈱ナムコ　㈱ジャレコ　日商岩井㈱　㈱バリエ　㈱ジー・アミューズメンツ
©㈱セタ　任天堂㈱

LAP.2 非現実が現実を抜きさる日

『バーチャレーシング』とVFの大きな違いは、その筐体にある。『バーチャレーシング』とVFはまったくの別物といっていいほど、VFの体感システムはすぐれたものになっている。

まず、そのボディだが、VFはレーシングカーそっくりのものを備えている。写真ではわかりづらいかもしれないが、サイドラジエーター部からサイドポンツーン部、テールにかけては見事としかいいようのないラインを描く（前項参照）。とくに赤い筐体だと美しさを感じるほどだ。そして、テールには巨大な2枚のリヤウィングが装着されている。本物との違いは、サイズとタイヤがついていないことくらいだ。このレーシングカー・タイプという非日常的な筐体を目にした時点から、プレイヤーたちはVFの世界に引きずり込まれてしまうのだ。

そして、まさにコックピットともいうべき本格的バケットタイプのドライバーズシートに体を滑りこませ、自分に合うようにシートを調節すると、通常の大型筐体ゲームからは感じることのできない独特の雰囲気がただよってくる。それは自分の体の前後左右がスッポリと収まってしまうことによる圧迫感と、それまで経験したことのないプレイ・スタイル（足をかなり前方に投げ出した）を強要されることによる緊張感でもある。

ゲームがスタートするとすぐにプレイヤーたちは『バーチャレーシング』とVFの違いを知ることになる。特殊エアドライブ・システムの採用によりゲーム内容に応じて、コックピットは上下、左右に激しくムービングする。これはとくに高速コーナーで体感することができる。また、シートのなかに搭載されたバイブレーションユニットは、エンジンの回転数に反応して振動が変化し、よりリアルな感覚がプレイヤーたちを襲う。ステアリングはタイヤのグリップや路面状況をプレイヤーに確実に伝えてくる。減速したときにはハンドルが重くなったり（※これは『バーチャレーシング』でも採用されている）、バンピーな路面ではストレートを走行していても振動が起こるのだ。ハンドルを握る手にも自然と力が入る。

そして、レーシングゲームを楽しむときにプレイヤーたちが気にするのがギアだろう。これは現在の主流では大きく分けて2種類ある。ロウとハイのみが設定されたタイプと、オートマと完全なマニュアルが設定されたタイプ。VFは後者のタイプを採用。オートマと7速ギアを選べるようになっている。しかもギアはパタフライ・チェンジ・システム（Fーの放送でも見られる、ハンドルのつけ根にギアがある車と同じ仕様）。これはロウ、ハイギアタイプと比較するとチェンジ時のストロークがかなり短く設定されているため、指先のわずかな動きでシフトチェンジをすることができる。両手はつねにハンドルを握っていることができるので、全身で振動をダイレクトに受けとめながらも、細かなシフト操作が可能になったのだ。

こういった体感ドライビングシステムをさらに盛り上げるのがサウンドだ。残念ながらBGMには特別の感慨を抱くことはないが、特筆すべきは、急な加減速をしたときや、マシンが滑ったときに発生するタイヤのスキル音だろう。路面に色濃くブラックマークを残しながら、加速していくマシンを一瞬引き立たせている。また、クラッシュ時の大音響やシフトチェンジして回転が落ちてから上がるまでも聞き逃すことはできない。派手な筐体と驚異の体感システムに隠れてしまいそうになるサウンドだが、プレイヤーたちを「その気」にさせるには、こういった陰の演出がキーポイントとなってくるのだ。

こうやって見てくるとVFは完成されたゲームマシンのように思える。実際、これほどのレベルに到達したレーシング・ゲームは存在していなかったし、これからのレースゲームのひとつのモデルケースとなっているはずだ。しかし、あえて注文をつけるとするならばゲームの難易度に問題があるように思う。ゲーム難易度に関しては個人差が激しいものなので、一様に語ることはできないが、若干安易な感じがした。これは高度な操作が必要とされるのが主流となった現在のゲームに対しての対抗策か、あるいはグラフィックと筐体からイメージさせる一種の近寄り難さを払拭させるためともとらえることができる。ぜひ、VF2を登場させて回答を出していただきたい点だ。そして最後に、この体感ドライビングゲームで最大限のリアリティを求めるプレイヤーは、迷うことなく上級コースで、ギアは7速、そしてドライバーズアイの視点でプレイしてもらいたい。限りなく現実に近づくことができるはずだ。

LAP.3 本物のコースを夢見た男

●鈴木裕／1958年6月10日生まれ。1983年セガに入社後『ハング・オン』『スペースハリアー』『アウトラン』『アフターバーナー』『パワードリフト』『G-L.O.C(ジーロック)』『R-360』『バーチャレーシング』と、常にアーケード業界にとってセンセーショナルな作品を送りつづけている。

画期的な『バーチャレーシング』は本格的体感CGドライビング・シミュレーション・ゲーム、VFへと進化を遂げた。この過程にはアーケードの雄と呼ばれる、(株)セガ・エンタープライゼス社アミューズメントソフト研究開発本部理事補の鈴木裕氏の姿があった。現在、セガのなかでも最も忙しい人物のひとりと言われる鈴木氏に、インタビューを試みた。

「やっぱり体感ゲームの場合も、そのゲームのイメージがあるんですよ。そのイメージと合わせてどうなのか、何か新しいゲームの筐体はないかとつねに考えています。ですからVFに関しては、ハードも従来のものよりリアル感のあるものをと思って作ったつもりです」

「バーチャレーシングを制作するときにまず第一に考えたのがコースでした。バーチャレーシングの場合、3コースすべてがオリジナルなので、外国のサーキットのレイアウトや実在する市街地図なんかをすいぶん参考にしましたね。そのコースの攻略法まで検討したうえで、バーチャレーシングのコースへとフィードバックしたのです。そのほかにもサーキットの周辺の自然や景色なども研究、取材しました」

高速コーナーがつづく初級、加減速が難しい中級、ヘアピンが待つ上級。これらのコースは練りに練られたうえでのレイアウトだったのだ。また、コース周辺の景観はこれまでになかったようなもので、近未来のサーキットをイメージさせる仕上がりだ。

「僕がゲーム制作中に考えているのは、そのゲームに飽きないのがいちばん大切だと思っています。だから通信プレイでのバトルでは先行車に対してのコンピュータ車のブロックが激しかったり、スピン時のタイムロスが大きい。半面、後続車は先行車よりもトップスピードが伸びるし、敵車は必ず道をゆずってくれるようにしました(※上級のみハンデは一切設定されていない。これによって従来のドライブゲームよりユーザー層を広げ、より多くの人に楽しんでもらえるようになりました」

やはりレースゲーム、それも大筐体の体感レースゲームのいちばんの楽しみ方は通信によるバトルだ。とくにVFの場合は緻密に計算された差が、毎回好バトルを生む演出だったのだ。

「ユーザーの方たちを飽きさせないようにという意味では、4つの視点を採用したのもそういうことなのです。細かいとこでは背景のウィンドサーファーたちや毎月一頭ずつ増えていく牛など、思いきって遊んだ部分も隠されています」

ポリゴンという最先端のテクノロジーを駆使しながらも、スタッフたちが制作時から楽しんでいるという余裕がこの名作を生んだのだ。

「アーケードは80年代後期までは、2Dの時代だったと僕は考えています。だけど、これからは3Dの時代がやってくると思うんです。当然、VFはその延長上に位置づけされるものとして開発したんです」

穏やかな口調のなかに見え隠れする冷静な現状分析とゲームに対する思い。

「アミューズメント産業は何千億もの市場といわれるまでに成長しました。だけど、このシェアをいつまでも同じ会社が取りあってもしょうがない。つねに新しいものを創造することで、新しいターゲット、そして新しいマーケットを作っていければと考えています」

VF以降の次世代マシン

『F1グランプリスターII』

こちらもFOCAとフジテレビの認可を得たことで実在チームのマシンが登場する。ハンドルショックやシート振動で体感することもできる。オーバーテイクボタンも搭載し、時速は400キロを越える最速ゲームマシンの1台だ。このスピード感がどれだけグラフィックと体感システムで表現されているのかいちばん興味をひく。(ジャレコ)

『グランド・エフェクト』

FOCAおよびフジテレビにライセンス許諾を受けたことでマクラーレン、ウィリアムズ、フェラーリ、ベネトンという実在チームの4車が登場。マニュアルギアの場合は6速まで。クラッシュが重なるとマシントラブルが発生し、ピットインしなければならない。この演出がプレイヤーにどう受けとめられるかがポイントになる。(タイトー)

『リッジレーサー』

従来のポリゴンをさらに進化させた高性能CGシステムを採用。物体の光の当たり具合、空間の広がりと奥行きなどもリアルに再現される。ハンドル、シフトノブなども実車のものを使用したうえに、クラッチを装着したことで本物と同等のシフトチェンジテクニックが必要となる。このリアルさとゲーム難易度のバランスがポイントだ。(ナムコ)

LAP.4 驚異なる進化の果て

レースゲームに限ったことではないが、演出がいかに優れているかでプレイヤーたちの気分の高揚の具合は大きく変化してくる。だからといって過剰な演出はプレイヤーたちにしらけた気分とイラだちさえも感じさせることとなる。むしろゲーム・バランスをムチャクチャにし、駄作の烙印を押されるかもしれない。とくにレースゲームという比較的シンプルなゲームこそ、演出の良し悪しで評価が決まってしまう。最近はFOCA（※F1を統括する団体）とフジテレビの許可を得て、実在のFーマシンが登場するのがトレンドとなっているのだが……。わずかな演出の違いが最重要ポイントとなるだけに、ゲーム・クリエイターたちがもっとも頭を痛める部分かもしれない。

まずマックスパワー（最高速もしくはスピード感）。レースゲームの命ともいうべき演出の工夫はいかにしてなされ、何にいちばん疾走感を感じることができるのか。次にセッティング。コース、ギアなどのセレクトできる幅の広さがもたらす効果は。そして、実在コースやゲーム・オリジナル・コースなど、難易度も含めてプレイヤーたちが思わず挑戦したくなるコース設定とは。最後にレースゲーム最大の見せ場ともいうべきクラッシュ。いかに派手に、そしてプレイヤーにイラだちを感じさせないタイミングでゲーム再開するのか。ここではこの進化しつづける4つの演出部分にテーマを絞って検討してみたい。

MAX POWER

モニター上に表示される速度にスピード感を感じるユーザーは、おそらくほとんどいないだろう。現在の風潮としてはひと昔前の時速500キロ以上といったような、非現実的な速度表示は影をひそめつつある。300キロ前半から中半といった現実的な速度が主流となっている（ジャレコの『Fーグランプリスターll』では、なんと時速400キロ以上が表示されるらしいが、あれは一種のアクセサリー的なものだ）。

リアルにスピードを意識するのは、一瞬のうちに後方に消えていく周囲の景色だ（バックミラー機能のあるものはさらに強く感じる）。視覚に直接訴えてくるものだけに、このインパクトは大きい。セガの『モナコGP』の人気の秘密もここにあったのではないか。狭いコースレイアウトがスピード感を増幅させていた。これは、周囲の景色だけでなく路面からも感じることができる。濃淡のある路面（※家庭用では『マリオカート』のマリオサーキットを思い出してほしい。直線部分で濃いグレーと薄いグレーの部分が交互に連なっている）やブラックマークのついた路面では、ストレートでさえもかなりのスピード感が全身を貫くことだろう。

また、前車を抜くときに生じる、逆ドップラー効果ともいうべきサウンドの変化にも注目したい。ふつうのノイズと大差がなかったころから比較すると、とくに高音域での伸びは素晴らしいものがある。

視覚と聴覚をフル活用することで、いつの間にか時速300キロ以上の世界に突入する。これがレースゲームのいちばんの醍醐味なのだ。

SETTING

セッティングは大きく分けて3種類。ギア、コース、マシン。ほとんどのゲームでギアとコースは選択が可能となっている。

ギアはロウとハイのみというタイプは少数派になりつつあるようだ。現在はオートマかマニュアルタイプかを選ぶのが主流。これはゲームの熟成とユーザーのテクニック向上によるものだろう。リアルさを追求した結果、後者になるのは当然のこと。マシン・セレクトがある場合はセガの『アウトランナーズ』のように8車から選ぶというものもあるが、一般的には2車か4車くらいから選ぶものがふつうだ。前述のように最近では実在のFーマシンも登場している。

コースはオーバルコースの設定というのが姿を消した。初級、中級、上級といったクラス分けが多数を占める。ナムコの『リッジレーサー』にはタイムトライアル・バージョンが追加される。タイトーの『グランド・エフェクト』は実在の3コースとトレーニングコースから選べる。各メーカーのレースゲームへの姿勢の違いが、いちばん色濃く反映される分野だ。

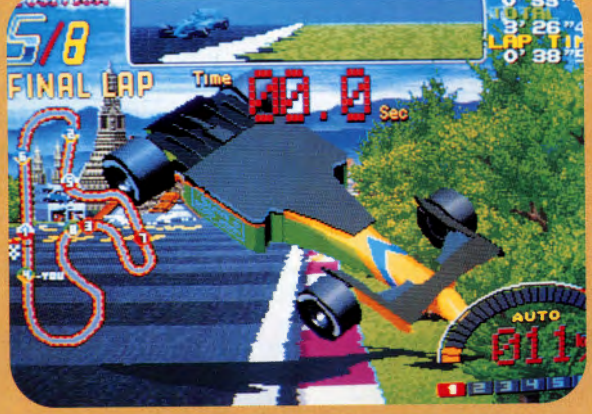
COURSE

コースはオリジナルコースと実在コースの2パターンがある。しかし、性格的な位置づけでは両者とも同じと考えてよいだろう。必ず初級、中級、上級のパターンに当てはめることができるからだ。

直線を基調とした初級コースは、実在コース・バージョンの場合、イギリスやサンマリノのコースなどがよく使用される。オリジナル・コースの場合は初級で平均10前後の比較的ゆるやかなコーナーで構成される。中級で約13程度にシケインタイプのコーナー、上級になると15以上のコーナーにヘアピンなどの難所が設定されるのがポピュラーなパターン。

現在では、初級コースであっても難易度が低すぎるものは敬遠される傾向にある。とくに初級での絶妙なコースレイアウトが必要なのだ。

AUTORACE



CRASH

クラッシュに関しては、クラッシュしてから再スタートを切るまでの時間が大きな鍵となる。この時間があまりにも長いとプレイヤーたちはイライラだち、極端に短いとリアリティに欠け、しらけてしまうからだ。とくに通信機能を備えた機種で、バトルを展開しているときにはなおさらだ。

ちなみにセガのVFの場合、この時間は約5～6秒、『アウトランナーズ』だと約3～4秒（※いずれもクラッシュの程度により、時間は前後する）。この時間の長さに関しては好みがあるので断言はできないが、おそらく5秒というのがひとつの目安になるだろう。しかも、昔ほどスピードがトップエンドに復活するまでに、多くの時間を必要としなくなっているように思う。このあたりは各メーカーのユーザー心理（一秒でも速くクラッシュから立ち直りたいという気持ち）の分析によるものではないか。

また、クラッシュやコースアウト・シーンのビジュアルは年々、派手になってきている。スピン時のマシンの挙動変化の速さも格段に向上した。クラッシュとなれば車の横転はメジャーな演出のひとつとなったし、破片までも細かくまき散らしていく。

驚くべき速度で進化するグラフィック、サウンド、体感システム。これらが与えるものはの擬似高速体験だけではない。ユーザーを真剣にさせてしまうクラッシュもそうなのだ。そして、それは快感でさえもある。

LAP.5 家庭用ゲームの現状

スーパーファミコンが発売されたのが1990年の11月。同じく任天堂よりスーファミ初のレースゲーム『F-ZERO』が11月21日に発売された。それまでの家庭用ゲーム機からは想像もできないほどのグラフィック、操作性などは家庭用ゲーム機の可能性を広げた。

ちょうど日本では空前のF-ブームが巻き起こっていた。そして、数年前までは考えられなかったことが起こる。実在のF-ドライバーたちが監修したソフトが多数リリースされることになったのだ。セナ、マンセル、中嶋、鈴木といった超メジャー選手たちのリリースがあいついだ。このほかにも監修者がいないソフトも多数発売された。それぞれが大ヒットといかなくとも、それなりのセールスを記録し続編がリリースされているものもある。『マリオカート』というロングセラーをつづける怪物ソフトも誕生した。

しかし、レースゲームという限られた範囲（とくにF-レースゲーム）のなかでの、ソフト内容の状況はどうなのだろう。ここでは新旧の作品を織り交ぜながら、家庭用レースゲームのトレンドとゲーム・システムを探ってみたい。

『F-ZERO』

この作品のスピード感と操作時のマシンの微妙な動きが、これ以降の家庭用レースゲームの方向を決定したといっても過言ではない。画面を見つづけると酔ってしまう者もいたほど。（任天堂）

『中嶋悟監修スーパーF-ヒーロー』

日本人初のF-1ドライバー・中嶋悟監修のレースゲーム。3Dのコックピット視点は、レースゲーム・ファンの間でいつも意見が分かれるところだ。登場するコースは1992年のグランプリのものだ。（バリエ）

『ファイナル・ストレッチ』

鈴木亜久里監修による第2弾ソフト。細かなマシンセッティングと対戦プレイが楽しめる。また、ビジュアルはトップ、サイド、バック、ターンからの4方向が可能。（ロジーク）

『アイルトン・セナ スーパーモナコGPII』

アーケードで名作といわれた『モナコGP』の家庭用第2弾ソフト。セナの監修により、彼がデザインしたコースも楽しめる。ドライバーズアイ採用のゲームの代名詞的存在。（セガ）

『F-チャレンジ』

英国の愛すべき息子、マンセル監修ソフト。レース後のマンセルの採点や、優勝者の国家演奏、コースのアップダウンなど、こまかな演出が施されている。サウンドもリアル。（日商岩井）

『F-エキゾースト・ヒート』

家庭用レースゲームではいちばんオーソドックスな後方斜め上からのアングルを採用。各所に『F-ZERO』に影響を受けたと思える演出がある。対戦プレイはできない。（セタ）

レーシングゲームカタログ

920515	中嶋悟監修F-1 HERO	バリエ	7800	カートリッジ
920717	アイルトン・セナスーパーモナコGPⅡ	セガ	7800	カートリッジ
921120	ロードラッシュ	EAビクター	7800	カートリッジ
921211	中嶋悟監修F1スーパーライセンス	バリエ	9000	カートリッジ
930326	アウトラン2019	シムス	8800	カートリッジ
930326	ジャガーXJ-220	ビクター音楽産業	8800	CD-ROM
930723	ロードラッシュⅡ	EAビクター	8900	カートリッジ

PC

871228	ビクトリーラン	ハドソン	4500	Huカード
890223	モトローダー	メサイヤ	5200	Huカード
890323	F-1パイロット	バック・イン・ビデオ	6300	Huカード
890707	ファイナルラップツイン	ナムコ	6200	Huカード
890825	F-1ドリーム	NECアベニュー	5400	Huカード
891125	バリバリ伝説	タイトー	6600	Huカード
891223	F1トリプルバトル	ヒューマン	6300	Huカード
900126	タイトーチェイスH.Q.	タイトー	6600	Huカード
900413	パワードリフト	アスミック	8900	Huカード
900914	F-1サーカス	ニチブツ	6900	Huカード
901107	デコボコ伝説走るワガマンマー	日本テレネット	6780	Huカード
901221	アウトラン	NECアベニュー	7200	Huカード
910308	ゼロヨンチャンプ	メディアリング	6900	Huカード
910322	ロードスピリッツ	バック・イン・ビデオ	7200	CD-ROM
910329	モトローダーⅡ	メサイヤ	6500	Huカード
910712	F1サーカス'91	日本物産	6900	Huカード
910719	レーシング魂	アイレム	7000	Huカード
911018	ワールドサーキット	ナムコ	5800	Huカード
920626	F1サーカススペシャル	日本物産	7900	SCDROM²
920911	F1シュミレーションプロジェクトF	レーザーソフト	6980	SCDROM²
921218	F1サーカス'92	日本物産	7400	Huカード
930305	ゼロヨンチャンプⅡ	メディアリング	7800	SCDROM²
930806	チャンピオンラリー	インテック	7800	SCDROM²

GB

890920	モトクロスマニアックス	コナミ	2900	カートリッジ
900420	デットヒートスクランブル	コピアシステム	3300	カートリッジ
900928	F-1ボーイ	アスク講談社	3300	カートリッジ
901109	F-1レース	任天堂	2600	カートリッジ
910228	F1スピリット	コナミ	3500	カートリッジ
910320	ファーステストラップ	バップ	3800	カートリッジ
911227	中嶋悟監修F1ヒーローGBワールドチャンピオンシップ'91	バリエ	3500	カートリッジ
920227	新世紀GPXサイバーフォーミュラ	バリエ	3900	カートリッジ
920811	中嶋悟監修F-1HEROGB'92	バリエ	3980	カートリッジ
930108	ダーティー・レーシング	ジャレコ	3900	カートリッジ
930528	鈴木亜久里のF1スーパードライビング	ジー・アミューズメンツ	3900	カートリッジ
931008	カットビロード	ナムコ	4800	カートリッジ

GG

901006	スーパーモナコGP	セガ	3500	カートリッジ
910809	アウトラン	セガ	3500	カートリッジ
920828	アイルトン・セナスーパーモナコGPⅡ	セガ	3500	カートリッジ
921218	クニちゃんのゲーム天国2	セガ	3500	カートリッジ

●1993年10月31日までに発売されたレーシング・ゲームのなかから編集部で独自にセレクトしたものです。一部現在では入手困難なソフトが含まれています。参考文献／「ゲーム年鑑」（アスキー）ほか

RACING GAME CATALOGUE

SFC

発売日	タイトル	メーカー	価格	形態
901121	F-ZERO	任天堂	7000	カートリッジ
910320	ビッグラン	ジャレコ	8700	カートリッジ
920221	F1エキゾーストヒート	セタ	8900	カートリッジ
920320	新世紀GPXサイバーフォーミュラ	タカラ	8800	カートリッジ
920319	R・P・MRacing	ビクター音楽産業	8800	カートリッジ
920327	トップレーサー	ケムコ	7800	カートリッジ
920327	バトルグランプリ	ナグザット	8500	カートリッジ
920703	スーパーオフロード	バック・イン・ビデオ	6900	カートリッジ
920717	鈴木亜久里のF1スーパードライビング	ロジーク	8800	カートリッジ
920724	スーパーF1サーカス	日本物産	8800	カートリッジ
920827	スーパーマリオカート	任天堂	8900	カートリッジ
921120	ヒューマングランプリ	ヒューマン	9700	カートリッジ
921218	ザ・キングオブラリー	メルダック	9600	カートリッジ
921218	中嶋悟監修スーパーF1ヒーロー	パリエ	8900	カートリッジ
930226	F1GRAND PRIX part Ⅱ	ビデオシステム	9800	カートリッジ
930305	エキゾーストヒートF1ドライバーへの道	セタ	9800	カートリッジ
930625	GP-1	アトラス	8800	カートリッジ
930729	スーパーF1サーカス2	日本物産	9500	カートリッジ

FC

841102	F1レース	任天堂	4500	カートリッジ
841130	エキサイトバイク	任天堂	5500	カートリッジ
851121	マッハライダー	任天堂	4900	カートリッジ
870807	ハイウェイスター	スクウェア	4500	カートリッジ
871030	ファミコングランプリF1レース	任天堂	3500	ディスク
871218	タイトーグランプリ栄光へのライセンス	タイトー	5500	カートリッジ
880106	ファミリーサーキット	ナムコ	3900	カートリッジ
880201	パリ・ダカールラリー・スペシャル	CBSソニー	5300	カートリッジ
880414	3Dホットラリーファミコングランプリ2	任天堂	3500	ディスク
880812	ファイナルラップ	ナムコ	5200	カートリッジ
881209	VS エキサイトバイク	任天堂	2500	ディスク
881209	中嶋悟F-1ヒーロー	パリエ	5900	カートリッジ
881217	トップライダー	パリエ	9800	カートリッジ
890127	モトクロスチャンピオン	コナミ	5500	カートリッジ
890131	ポールトゥフィニッシュ	データイースト	5800	カートリッジ
900615	ダッシュ野郎	ビスコ	5800	カートリッジ
910719	ファミリーサーキット'91	ナムコ	7800	カートリッジ
910803	スーパースプリント	アルトロン	6500	カートリッジ
910927	中嶋悟監修F-1 ヒーロー2	パリエ	5900	カートリッジ
920207	F1サーカス	日本物産	6500	カートリッジ
921113	フェラーリ	ココナッツジャパン	7300	カートリッジ
930129	F1 センセーション	コナミ	5800	カートリッジ

MD

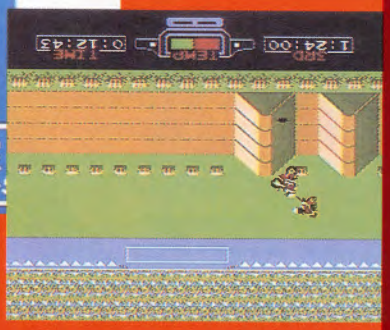
891007	スーパーハングオン	セガ	6000	カートリッジ
900809	スーパーモナコGP	セガ	6000	カートリッジ
901221	ハードドライビン	テンゲン	5900	カートリッジ
910628	ファステスト・ワン	ヒューマン	7500	カートリッジ
910806	メガトラックス	ナムコ	6000	カートリッジ
910809	アウトラン	セガ	7000	カートリッジ
911220	F1サーカスMD	日本物産	7500	カートリッジ
911220	中嶋悟監修F-1グランプリ	パリエ	7800	カートリッジ
920228	ロードブラスターズ	テンゲン	6800	カートリッジ
920327	ターボアウトラン	セガ	6000	カートリッジ

OTHER SPORTS

その他のスポーツゲーム

●Jリーグ人気がなかったらサッカーも「その他」だったに違いない。テニス、ゴルフ、バスケットボール、果てはドッジボールから競馬まで、スポーツゲーム総覧。

文／羽田とうそう



"OTHER"である。「アザー」とはふたつあるもののうち、もうひとつの謂いである。3つ以上あるうち、1個を特定したら、あとのものは「アナザー」となる。スポーツのジャンルは多岐にわたっているので、「アナザー」はあっても「アザー」じゃないのでは？　という疑問が当然出てくることだろう。

しかし、「スポーツゲームであるものと、でないもの」のふたつだったらどうだろうか？　ここに集合したゲームは、スポーツの普遍性って何？　という問いすら投げかける、「ひょっとしたらスポーツゲームでないかもしれないものたち」

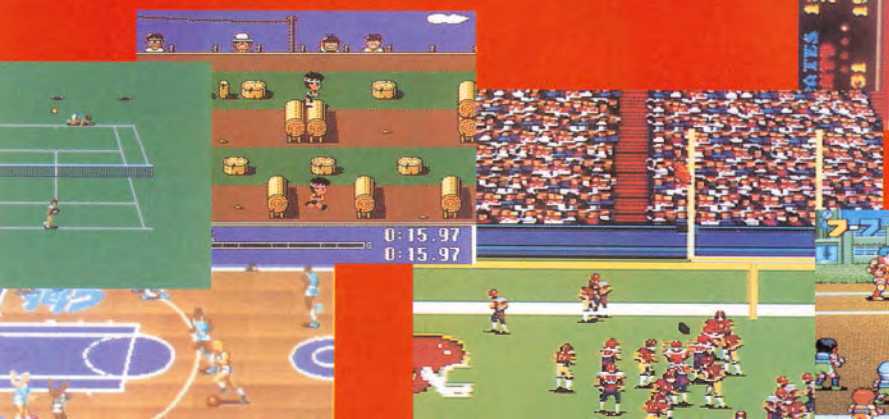
そんな「アザー」である。

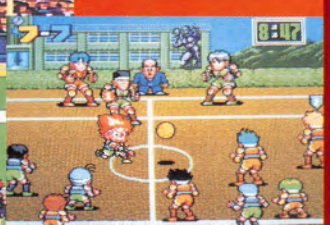
まずテニス。とにかくテニスだ。デジタル・スポーツはテニスに始まりテニスに終わるといっても過言ではない。かつてアタリ社の『ポン』や、僕らが初めて家で見た『テレビゲーム6』も、テニスだった。ただしこの任天堂のテニスは初めて球をワンバウンドさせた画期的なゲームなのだった。このおかげでゲーム性はグーンとアップした。

アザーの筆頭であり、キング・オブなものは『ファミリートレーナー』（バンダイ）であろう。1・5メートル四方のビニールのマットにところどころコブのようなセンサーがついた特異な形状のコントローラーを使った超体感ゲーム（？）である。

アスレチックワールドから始まって「大運動会」「エアロビクススタジオ」「ジョギングレース」など急な坂を駆け昇ったり（トレーナー上で急速に足踏みをする）、前方に障害物があればしゃがんだり（手をつくスイッチに両手で触れる）など、団地やマンションでは近所迷惑な操作をしたもので、"つま先駆け足"なるワザもあみだされ、それのできない小さい子供はやらせてもらえなくなり、タイトなマップ上では足をつる者が続出した。やがてこのシリーズは傑作『風雲たけし城』シリーズの2作目を出して終息する。

'85年末に出た『カラテカ』（ソフトプロ）もアザーである。ビクターの『アウターワールド』ばりの妙に滑らかな動きをするキャラクターが、互いに蹴りと拳を繰り出して相手を倒す。そして画面最右端にとらわれているマリコ姫を救出するのだが、敵の道場に入って真ん中あたりにあ





る「殺人シャッター」のところが越えられない。だれか教えて。『テクモボウル』（テクモ）もアザーな感じ。11人制のフットボールを9人で再現するあたりがなんともアザー。でも凡作のアメフトゲームよりもずっと遊び甲斐があるのがすごい。そして『レッスルボール』（ナムコ）、こいつはフットボールから発展した架空の球技なのだった。それでもおもしろいというあたりがさすがなアザーゲーム。

そして意外に本編の騒がれ方に比べてゲーム化される頻度が高いのがアイスホッケー。任天堂にコナミにケイアミューズメントにアテナ。最近じゃテクノスジャパンやEAビクター、ヴァージンと破竹の勢い。このままの増加率で増えつづければそのうちスポーツゲームはすべてホッケーゲームになる……わけないか。

そしてゴルフ。この特集でゴルフのコーナーが作られなかったことが不思議になるくらいタイトルが多いジャンル。じつは、野球・レースに並ぶほどのタイトルが作られているのであった。初代『ゴルフ』（任天堂）にはBGMがなく、完全にゴルフだけを目的としていたのは元祖・正当派のなせる技。やはり差別化はキャディさんが選べたり（『バーディ・ラッシュ』データイースト）、ジャンボ尾崎が監修してみたり（『ジャンボ尾崎のホールインワン』HAL研究所）、実写を撮り込んだり（『遥かなるオーガスタ』T&Eソフト）と、付加価値や演出面での味つけ勝負が出てきたのは歴史の必然か。

キーポイントはコントローラーさばきの上達がフィードバックしてくるほどにハマルというところ。ハマリゲーの基本は「連打じゃ勝てない」ところにあったりするのかも。

しかし連打系（？）で定評のあるのが『つっぱり大相撲』。オリジナル製作のテクモの偉さもさることながら、PC版に移植したナグザットが偉い。というのもPCには標準装備の連打ボタンが無効化されていること。このおかげでしっかりと自分の指で連打しなければ（できれば人さし指が有効だ）勝てない。まさに「つっぱり」こそが勝負を決するあたりがアザー感が強いところか。

そして連打といえば外せないのがハイパーシリーズ。コナミの『ハイパーオリンピック』と『ハイパースポーツ』。手がつろうと首がつろうと連打力を極めたものがゲームを極める、という単純さはものすごかった。競って連打の特訓をしていたっけ。

そのスポーツのニュアンスをうまーく再現する方向でいえば『川のぬし釣り』（バック・イン・ビデオ）や『スーパーブラックバス』（ホットビイ）か。糸をたらしてじーっと待ってるときやリールで巻き上げるときの気分は、なんとも応えられない楽しさで、ザバーと釣り上げたときの感慨もまたひとしお。『川のぬし釣り』はRPGでもあるので、釣った魚でレベルがあがったり売ったお金でアイテムを買って、難度の高い魚に挑戦、と気分はもうつり勇者。

そして忘れちゃいけないのは『カリフォルニアゲームス』（ケクト）。これはマリンスポーツまでも再現したゲームで、ジェットスキーに乗って爽快感バツグンの青い空の下、海上でヤッホー！　というためのゲームだが、やっぱりアングロサクソン系白人の作ったゲーム、観念を重んじるわれわれにはあまりヤッホー系は向かないのかもしれないが、自由度がとても高いので、底抜けの明るさに酔ってみるのもいいかも。ヤッホー系自体なんだかアザーである。

スポーツゲームというものは、とかく内容のハデさのわりにプレイ自体はジミーな印象がつきまとう。しかしまたこれがプレイヤーの頭脳のなかですっかりスポーツとして再現されているというのがまた驚きなわけで。つまりデジタル・スポーツとは脳内スポーツであり、脳内で再現できるということは、とりもなおさずスポーツは観念であるということだ。「スポーツ」と「ゲーム」と「アザー」に栄光あれ!!

©Nintendo ©PACK-IN-VIDEO CO.LTD. © 1993 KONAMI ALL RIGHT RESERVED ©VICTOR ENTERTAINMENT, INC. ©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京 © 1992 SUNSOFT © 1992, 1993 Electronic Arts © BANDAI © 1992 SEGA © SAMMY 1992 © 1993 HUDSON SOFT © 1993 JARECO LTD. © 1993 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES INC. ©㈱ナムコ © 1993 SIMS © 1993 MEDIA RINGS © TECMO・NFLPA ©さだやす圭／集英社テレビ東京・EF © 1993 SEGA ©Virgin Games K.K. ©Park Place Production team ©Virgin Games,INC ALL rights reserved Virgin is a registered trademark of Enter prises,LTD. © 1992 Polygames and Erectronic Arts ©石森プロ・東映©円谷プロ©東宝・東宝映画©創通エージェンシー・サンライズ©BANPRESTO

保存版

●1993年10月31日までに発売された格闘、サッカー、野球、プロレス、レースゲーム以外の『スポーツゲーム』の中から編集部で独自にセレクトしたものです。

OTHER SPORTS SOFT CATALOGUE

その他のスポーツゲーム・精選カタログ

参考文献／『ゲーム年鑑』（アスキー）
『ビデオゲームパーフェクトカタログ』（徳間書店）ほか
一部現在では入手困難なソフトも含まれています。

DODGEBALL ●ドッジボール

SFC

発売日	ソフト名	メーカー名	価格	形態
910720	バトルドッジボール闘球大激突！	バンプレスト	9600	カートリッジ
920731	炎の闘球児ドッジ弾平	サン電子	8500	カートリッジ
930723	バトルドッジボールⅡ	バンプレスト	9600	カートリッジ
930806	くにおくんのドッジボールだよ♡全員集合！	テクノスジャパン販売	9600	カートリッジ
930924	GO！GO！ドッジリーグ	パック・イン・ビデオ	7800	カートリッジ

FC

発売日	ソフト名	メーカー名	価格	形態
880726	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン	5800	カートリッジ

MD

発売日	ソフト名	メーカー名	価格	形態
920710	炎の闘球児ドッジ弾平	セガ	3880	カートリッジ

PC

発売日	ソフト名	メーカー名	価格	形態
920131	サイバードッジ	トンキンハウス	6800	Huカード
920925	炎の闘球児ドッジ弾平	ハドソン	6500	Huカード

GB

発売日	ソフト名	メーカー名	価格	形態
911106	熱血高校ドッジボール部強敵！闘球戦士の巻	テクノスジャパン	3600	カートリッジ
911206	ドッジボーイ	トンキンハウス	3500	カートリッジ
920424	炎の闘球児ドッジ弾平	ハドソン	4500	カートリッジ
921016	バトルドッジボール	バンプレスト	4980	カートリッジ

GG

発売日	ソフト名	メーカー名	価格	形態
920807	炎の闘球児ドッジ弾平	セガ	3200	カートリッジ

BASKETBALL ●バスケットボール

SFC

発売日	ソフト名	メーカー名	価格	形態
920627	スーパーダンクショット	HAL研究所	8600	カートリッジ
921225	テクモスーパーNBAバスケットボール	テクモ	8900	カートリッジ
930226	NBAプロバスケットボールブルズvsブレイザーズ	EAビクター	8900	カートリッジ
930319	スーパーダンクスター	サミー	7900	カートリッジ
930521	NBAオールスターチャレンジ	アクレイムジャパン	8800	カートリッジ
930709	マジックジョンソンのスーパースラムダンク	ヴァージンゲーム	8900	カートリッジ

FC

発売日	ソフト名	メーカー名	価格	形態
870724	エキサイティングバスケット	コナミ	2980	ディスク
881122	燃えろ!!ジュニアバスケットツーオンツー	ジャレコ	5500	カートリッジ
890721	全米プロバスケット	ビック東海	5800	カートリッジ
910426	タイトーバスケットボール	タイトー	5900	カートリッジ

MD

発売日	ソフト名	メーカー名	価格	形態
900302	スーパーリアルバスケットボール	セガ	5500	カートリッジ
920710	デビット・ロビンソンバスケットボール	セガ	5800	カートリッジ
921226	ドリームチームUSA	EAビクター	7800	カートリッジ
930402	NBAプロバスケットボールブルズvsレイカーズ	EAビクター	8900	カートリッジ
930730	NBAプレイオフブルズvsブレイザーズ	EAビクター	8900	カートリッジ
930924	ジョーダンVSバードONE on ONE	EAビクター	8900	カートリッジ

PC

発売日	ソフト名	メーカー名	価格	形態
891201	U.S.Aプロバスケットゲーム	エイコム	5600	Huカード
930429	TVスポーツ・バスケットボール	ビクターエンタテインメント	7200	Huカード

GB

発売日	ソフト名	メーカー名	価格	形態
920319	スーパーストリートバスケットボール	バップ	4200	カートリッジ
930319	GBバスケットボール	イマジニア	3900	カートリッジ
930423	NBAオールスターチャレンジ2	アクレイムジャパン	3980	カートリッジ
930716	マイケル・ジョーダンONE on ONE	EAビクター	3900	カートリッジ

TENNIS etc. ●テニス、卓球、バドミントン

SFC

発売日	ソフト名	メーカー名	価格	形態
910830	スーパーテニスワールドサーキット	トンキンハウス	7800	カートリッジ
921218	アメイジングテニス	バック・イン・ビデオ	8800	カートリッジ
930625	スーパーファミリーテニス	ナムコ	7900	カートリッジ

FC

840114	テニス	任天堂	4500	カートリッジ
870530	スマッシュピンポン	任天堂	2500	ディスク
871211	ファミリーテニス	ナムコ	3900	カートリッジ
880415	燃えろ!!プロテニス	ジャレコ	5500	カートリッジ
880819	コナミックテニス	コナミ	3300	ディスク
880826	スーパーダイナミックスバトミントン	バップ	4900	カートリッジ
891013	ワールドスーパーテニス	アスミック	5900	カートリッジ

MD

920612	グランドスラム	日本テレネット	6800	カートリッジ

PC

880811	プロテニスワールドコート	ナムコ	4900	Huカード
910301	ファイナルマッチテニス	ヒューマン	5700	Huカード
930625	パワーテニス	ハドソン	6500	Huカード

GB

890529	テニス	任天堂	2600	カートリッジ
900831	バトルピンポン	クエスト	3300	カートリッジ
930723	ジミーコナーズのプロテニスツアー	ミサワエンタテイメント	3900	カートリッジ

GG

930226	ウィンブルドン	セガ	3200	カートリッジ

FOOTBALL ●アメリカン・フットボール

SFC

発売日	ソフト名	メーカー	価格	形態
930212	プロフットボール'93	EAビクター	8900	カートリッジ
930709	スーパーハイインパクト	アクレイムジャパン	8800	カートリッジ
930917	NFLフットボール	コナミ	9000	カートリッジ

FC

850830	10ヤードファイト	アイレム	4900	カートリッジ
881111	アメリカンフットボールタッチダウンフィーバー	ケイ・アミューズメントリース	5500	カートリッジ
891219	クォーターバックスクランブル	ポニーキャニオン	5900	カートリッジ
901130	テクモボウル	テクモ	6900	カートリッジ
911213	テクモスーパーボウル	テクモ	7980	カートリッジ

MD

910301	ジョー・モンタナフットボール	セガ	6000	カートリッジ
920124	ジョー・モンタナスポーツトークフットボール	セガ	7000	カートリッジ
921120	プロフットボール	EAビクター	6800	カートリッジ
930810	ミュータントリーグフットボール	EAビクター	8900	カートリッジ

PC

910329	TVスポーツフットボール	ビクター音楽産業	6700	Huカード

NEO GEO

920221	フットボール・フレンジー	エス・エヌ・ケイ	23800	カートリッジ

GB

910927	テクモボウルGB	テクモ	3800	カートリッジ

GG

920522	ジョー・モンタナフットボール	セガ	3800	カートリッジ

GOLF ●ゴルフ

MD

890909	尾崎直道のスーパーマスターズ	セガ	6000	カートリッジ
910215	バトルゴルファー唯	セガ	6000	カートリッジ
920619	トッププロゴルフ	ソフトビジョン	8800	カートリッジ
930416	PGAツアーゴルフⅡ	EAビクター	9800	カートリッジ
930625	トッププロゴルフ2	ソフトビジョン	8500	カートリッジ
930716	ダイナミックカントリークラブ	セガ	7800	CD−ROM

PC

890303	ウイニングショット	データイースト	5500	Huカード
890328	がんばれ！ゴルフボーイズ	メサイヤ	5300	Huカード
890525	パワーゴルフ	ハドソン	5800	Huカード
890530	ナグザットオープン	ナグザット	6300	Huカード
890914	スーパーアルバトロス	日本テレネット	6780	CD−ROM
891124	ジャック・ニクラウスチャンピオンシップゴルフ	ビクター音楽産業	6200	Huカード

GB

891128	ゴルフ	任天堂	2600	カートリッジ
910426	ミニパット	A−WAVE	3400	カートリッジ
911101	コナミックゴルフ	コナミ	3800	カートリッジ
911203	ナムコクラシック	ナムコ	3500	カートリッジ

GG

910419	スーパーゴルフ	シグマ商事	3800	カートリッジ
910927	バット&バター	セガ	3500	カートリッジ

SFC

発売日	ソフト名	メーカー名	価格	形態
910223	ジャンボ尾崎のホールインワン	HAL研究所	8900	カートリッジ
910405	遙かなるオーガスタ	T&Eソフト	10094	カートリッジ
920306	スーパーバーディラッシュ	データイースト	8800	カートリッジ
920410	ペルプビーチの波濤	T&Eソフト	9800	カートリッジ
920705	PGAツアーゴルフ	イマジニア	8500	カートリッジ
920918	ワイアラエの軌跡	T&Eソフト	9800	カートリッジ
921204	メジャータイトル	アイレム	8800	カートリッジ
921204	芹沢信雄のバーディトライ	東宝	9600	カートリッジ
930129	ナムコットオープン	ナムコ	8800	カートリッジ
930305	デビルズコース	T&Eソフト	9800	カートリッジ
930922	マスターズ遥なるオーガスタ2	T&Eソフト	9900	カートリッジ

FC

840501	ゴルフ	任天堂	4500	カートリッジ
870221	ゴルフJAPANコース	任天堂	3500	ディスク
870525	プロゴルファー猿 影のトーナメント	バンダイ	3300	ディスク
870614	ゴルフUSコース	任天堂	3500	ディスク
871209	バーディーラッシュゴルフ倶楽部	データイースト	5500	カートリッジ
880201	ジャンボ尾崎のホールインワンプロフェッショナル	HAL研究所	5600	カートリッジ
880324	ファイティングゴルフ	エス・エヌ・ケイ	5500	カートリッジ
880527	ナムコクラシック	ナムコ	5900	カートリッジ
890519	バットバットゴルフ	バック・イン・ビデオ	3500	ディスク
891125	ゴルフッ子オープン	タイトー	5900	カートリッジ
910131	ゴルフグランドスラム	ヘクト	9700	カートリッジ
910215	ミニパット	A−WAVE	6700	カートリッジ
910920	マリオオープンゴルフ	任天堂	6000	カートリッジ
920313	ナムコクラシックⅡ	ナムコ	5900	カートリッジ
930305	めざせ！トッププロ〜グリーンに賭ける夢〜	ジャレコ	6500	カートリッジ

FT OGUE

MARTIAL ARTS ●相撲・柔道・空手

SFC

発売日	ソフト名	メーカー名	価格	形態
921115	大相撲魂	タカラ	9000	カートリッジ
921218	スーパー大相撲熱戦大一番	ナムコ	8800	カートリッジ
930326	つっぱり大相撲・立身出世編	テクモ	9000	カートリッジ

FC

851205	カラテカ	ソフトプロ	4900	カートリッジ
880722	カラテチャンプ	データイースト	3300	ディスク
870918	つっぱり大相撲	テクモ	4900	カートリッジ
891124	寺尾のどすこい大相撲	ジャレコ	5900	カートリッジ
900420	SDバトル大相撲平成ヒーロー場所	バンプレスト	6300	カートリッジ
900629	燃えろ!!柔道ウォリアーズ	ジャレコ	5600	カートリッジ
901207	千代の富士の大銀杏	フェイス	5800	カートリッジ

MD

930903	ああ播磨灘	セガ	7800	カートリッジ

PC

930219	つっぱり大相撲平成元年版	ナグザット	6300	Huカード

GB

891228	マスターカラテカ	新正工業・バンダイ	2900	カートリッジ

GG

930702	ああ播磨灘	セガ	3800	カートリッジ

BOXING ●ボクシング

SFC

発売日	ソフト名	メーカー名	価格	形態機種
920428	拳闘王	ソフエル	8000	カートリッジ
921127	あしたのジョー	ケイ・アミューズメントリース	8900	カートリッジ

FC

870619	ファミリーボクシング	ナムコ	4900	カートリッジ
871121	マイクタイソンパンチアウト!!	任天堂	5500	カートリッジ
871216	エキサイティングボクシング	コナミ	7980	カートリッジ
900908	ワールドボクシング	T.S.S.	5900	カートリッジ

MD

900323	ファイナルブロー	タイトー	6800	カートリッジ
921030	ホリーフィールドボクシング	セガ	7800	カートリッジ

PC

891013	デジタルチャンプ	ナグザット	5800	Huカード
891208	ブルファイト リングの覇者	クリーム	6300	Huカード

GB

900518	ボクシング	トンキンハウス	3000	カートリッジ

GG

911227	ヘビーウエイトチャンプ	シムス	4200	カートリッジ

HER PTS

VOLLEYBALL ●バレーボール

SFC

発売日	ソフト名	メーカー名	価格	形態
921127	バレーボールTwin	トンキンハウス	8900	カートリッジ
921226	スーパーバレーⅡ	ビデオシステム	8900	カートリッジ

FC

860721	バレーボール	任天堂	2500	ディスク
891110	V'ボール	テクノスジャパン	5900	カートリッジ

MD

910201	スーパーバレーボール	ビデオシステム	5800	カートリッジ

PC

900207	スーパーバレーボール	ビデオシステム	5800	Huカード
900727	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	5700	Huカード

GB

891031	シーサイドバレー	トンキンハウス	2980	カートリッジ
911213	ワールドビーチバレー1991GBカップ	アイ・ジー・エス	3900	カートリッジ

HOCKEY ●ホッケー

SFC

発売日	ソフト名	メーカー名	価格	形態
930820	スーパースラップショット	アルトロン	8500	カートリッジ
930716	サンリオワールドスマッシュボール	キャラクターソフト	6980	カートリッジ

FC

870327	ウインターゲームズ	ボニーキャニオン	2900	ディスク
871218	スティックハンター	ケイ・アミューズメントリース	5500	カートリッジ
880121	アイスホッケー	任天堂	2500	ディスク
880722	コナミックアイスホッケー	コナミ	3300	ディスク
930226	USA ICE HOCKEY in PC	ジャレコ	6300	カートリッジ

MD

921120	プロホッケー	EAビクター	6800	カートリッジ

PC

910920	ヒットジアイス	タイトー	6800	Huカード
930429	TVスポーツ・アイスホッケー	ビクターエンタテインメント	7200	Huカード

GB

910412	ワールドアイスホッケー	アテナ	3500	カートリッジ

FT
OGUE

NON SECTION ●その他のその他

SFC

発売日	ソフト名	メーカー名	価格	形態
920703	スーパーボウリング	アテナ	8300	カートリッジ
920626	総合格闘技アストラルバウト	キングレコード	9030	カートリッジ
921105	スーパーリニアボール	ヒロ	8000	カートリッジ
921117	パワーアスリート	金子	8500	カートリッジ
930129	ワールドクラスラグビー	ミサワエンターテイメント	7900	カートリッジ
930312	カリフォルニアゲームス2	ヘクト	8800	カートリッジ

FC

850621	ハイパーオリンピック	コナミ	6500	カートリッジ
850927	ハイパースポーツ	コナミ	4500	カートリッジ
861112	ファミリートレーナー アスレチックワールド	バンダイ	8500	カートリッジ
861223	ファミリートレーナー ランニングスタジアム	バンダイ	4900	カートリッジ
870226	ファミリートレーナー エアロビクススタジオ	バンダイ	5800	カートリッジ
870524	ダイナマイトボウル	東芝EMI	4900	カートリッジ
870528	ファミリートレーナー ジョギングレース	バンダイ	4900	カートリッジ
871127	ファミリートレーナー ファミトレ大運動会	バンダイ	4900	カートリッジ
871228	ファミリートレーナー 突撃！風雲たけし城	バンダイ	4900	カートリッジ
880304	ルーカスフィルムボールブレイザー	ポニーキャニオン	5500	カートリッジ
880317	釣りキチ三平ブルーマーリン編	ビクター音楽産業	5500	カートリッジ
880916	コナミックスポーツインソウル	コナミ	5500	カートリッジ
881216	ザ・トライアスロン	ケイ・アミューズメントリース	5600	カートリッジ
881217	ロードマンサイクルレース激走!!日本一周4000キロ	東京書籍	5500	カートリッジ
881220	ファミリートレーナー 風雲たけし城一	バンダイ	4900	カートリッジ
890623	ビッグチャレンジ！ゴーゴーボウリング	ジャレコ	3200	ディスク
890725	パーフェクトボウリング	トンキンハウス	5500	カートリッジ
891227	スーパーラグビー	T.S.S	5900	カートリッジ
900810	川のぬし釣り	バック・イン・ビデオ	6300	カートリッジ
901012	ダウンタウン熱血行進曲それゆけ大運動会	テクノスジャパン	6200	カートリッジ
910208	チャンピオンシップボーリング	アテナ	4980	カートリッジ
920605	CAPCOMバルセロナ'92	カプコン	6500	カートリッジ
920626	びっくり熱血新記録！はるかなる金メダル	テクノスジャパン	6500	カートリッジ
930423	No2ウルトラマン倶楽部スポ根ファイト！	バンダイ	2800	データック専用

HORSE RACING ●競馬

SFC

発売日	ソフト名	メーカー名	価格	形態
930810	スーパー競馬	アイマックス	9700	カートリッジ
930827	サラブレッドブリーダー	ヘクト	9700	カートリッジ
930910	Winning Post	光栄	12800	カートリッジ

FC

870424	ファミリージョッキー	ナムコ	3900	カートリッジ
900330	井崎脩五郎の競馬必勝学	イマジニア	9800	カートリッジ
900525	ゲートイン馬券必勝学	ケイ・アミューズメントリース	9800	カートリッジ
900420	黒鉄ヒロシの予想大好き！勝馬伝説	日本物産	8000	カートリッジ
920829	ダービースタリオン全国版	アスキー	7200	カートリッジ

MD

930917	ウイニングポスト	光栄	9800	CD-ROM

PC

901214	ワラビー!!	メサイヤ	6500	Huカード

GB

920417	DX馬券王Z	アスミック	5900	カートリッジ
921016	馬番倶楽部	ヘクト	5800	カートリッジ
930827	ファミリージョッキー2	ナムコ	4800	カートリッジ
930827	勝馬予想競馬貴族	キングレコード	5900	カートリッジ

HER
PTS

SO
CATAL

MD

910208	レッスルボール	ナムコ	5800	カートリッジ
920619	スピードボール2	CSK総合研究所	6800	カートリッジ
920724	オリンピックゴールド	セガ	4800	カートリッジ
921211	パワーアスリート	金子	8500	カートリッジ

PC

871030	ビックリマンワールド	ハドソン	4500	Huカード
881222	あっぱれゲートボール	ハドソン	4900	Huカード
901123	キックボール	メサイヤ	6200	Huカード
920228	ヒューマン・スポーツ・フェスティバル	ヒューマン	5900	SCDROM²
921010	パワースポーツ	ハドソン	6500	Huカード

GB

900113	ワールドボーリング	アテナ	3090	カートリッジ
920208	トラックミートめざせ！バルセロナ	ヒロ	3800	カートリッジ
920717	コナミックスポーツインバルセロナ	コナミ	3500	カートリッジ
930326	アウトバースト	コナミ	4000	カートリッジ
930716	びっくり熱血新記録！どこでも金メダル	テクノスジャパン	3800	カートリッジ

GG

920724	オリンピックゴールド	セガ	3800	カートリッジ

OTH
SPO

MULTI-MEDIA PLATFORM
INTRODUCTION

テレビシビレテ

西暦2015年の情報環境序説

21'sのイグニッション・キーを回せ

データ・スーパーハイウェイ／アメリカ中の電話、CATV、コンピュータ・ネットワークを集めて、複合電子情報網を作り、国内のいかなる場所からもアクセス可能にしようとする構想。2015年、光ファイバーが全米家庭を覆う……。メディアのデジタル化。ゴアの提唱した、新しいネットワークが世界を変える。

構成・文／佐藤大

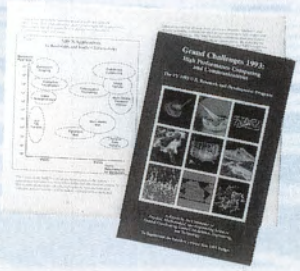
アクセル・キーワード《テレビシビレテ》

「……私は何事につけ、映画のなかの出来事のように考える癖がついていて、現実のことがスクリーンに映るような形に見えてくるから、私はオーケストラの音のうねりが聞こえるくらいで、低い位置でパンしているカメラを幻覚として思いつけそうで、頭の真上では花火がスローモーションで破裂していて、彼女の唇を70ミリで撮った大写しの、その唇が開きかけて、そのうちドルビーサウンドで「あなたが欲しい」とつぶやくのだ」ブレット・イーストン・エリス（小説『AMERICAN PSYCHO』より）

《現実》と《メディア》の区別のなくなる瞬間が増えているような気がする。たとえば、それは現実がデジタルなテクニカラーの世界に憧れているかのようにだ。今年はマリオの実写化といった見た目だけレベルのモノから始まって、東京トレンディストーリーという名のもとに集まっているテレビジャンキーたちの間に起こる幻聴と幻覚。たとえば、ベイブリッジでキスしてると小田や米米やドリカムが耳鳴りのように聞こえてくる恋人たち。たとえば、センター街をストリートしながらパブリックエネミーの4つ打ちが心臓の音にリンクする少年たち。その視界にあるのは、赤名リカであり、スパイク・リーであり、大友克洋であり、『ドラゴンクエスト』なのだ。BGMはベースが低音でさく烈、点滅するネオンはビデオドラッグ。

《テレビシビレテレビシビレテレビ》

子供のころに流行った永遠につづく呪文のような回文は、言葉を加速させるアクセル・キーワード。《現実》が《テレビ》によってシビレさせられているのか、それとも《テレビ》が《現実》によってシビレてしまっているのか？　それはまるでTXTのドラッグ。言いつづけられるだけ言いつづけたい衝動に駆られ、もと



クリントンとゴアの公約をまとめた小冊子　©朝日新聞社

アルバート・ゴア・ジュニア／アメリカ合衆国副大統領　©共同通信社

もとの言葉がどこから始まったのかさえわからなくなる。〈シビレテレビ〉なのか〈テレビシビレテ〉なのか。

この永遠につづく回文のように、加速をつづける最近の《電子メディア》の進歩のなか。これからだれかがストップを叫び、《メディア》の新しいスタイルを見つけるのだろう。そのときシビレてしまうのは、《現実》なのか、《テレビ》なのか。そして、ストップを叫ぶのは、いったいだれなのか……。

マルチメディア・ウォーズ開幕前夜

さて1993年、過ぎ去った今年の夏から秋を、デジタル業界の動向で振り返ってみよう。7月2日には《3DO》が日本オフィスを設立。8月20日には、バイオニアがセガとNEC・HEとで共同開発した〈レーザーアクティブ〉を発売開始。8月24日は、任天堂と米シリコングラフィックス社の業務提携の発表。それに追随する形でセガも日立との業務提携による64ビットマシンを発表。9月には、コモドール社が《アミーガ》版マルチメディアマシン《アミーガCD32》を発売。そして、任天堂に出し抜かれた形のソニーも独自に32ビットマシンを開発中。

それは、まさに《テレビシビレる《マルチメディア・ウォーズ》の開幕前夜の数カ月であったように感じる。

そして、ハード先行のビジネスな話題ばかりで忘れられそうだが、重要な事件でありキーワードである映画『ジュラシック・パーク』の公開。

これは、まさに「映画が変わる」どころではない、《メディア》が変わる事件だった。CGの技術が、こんなにも進歩していることを一般人が確実に認識することができたのだ。今までCGなどが主に表現するデジタルメディアが、ツルッとしてオモチャのような（たとえば映画『トロン』のような）表現しかできないと信じていた人々は、その映画のなかで甦った恐怖の《ダイナソー》たちが、じつはCGだったと知ったときに新しいフェイズを迎えたのである。それは、まさに《現実》と《メディア》の区別のなくなる瞬間である。

メディアの未来はネットワークにある

ここで《メディア》について、もう一度考える。《メディア》に《マルチ》とか《ニュー》とかがくっついて、テレビに付属する《何か》が脳がれ出したのいつのころからか。

「メディアはメッセージである」と提示した幻視者マーシャル・マクルーハンは、その2年後に発売になった著作のタイトルにふさけて《メディアはマッサージ》とつけている。

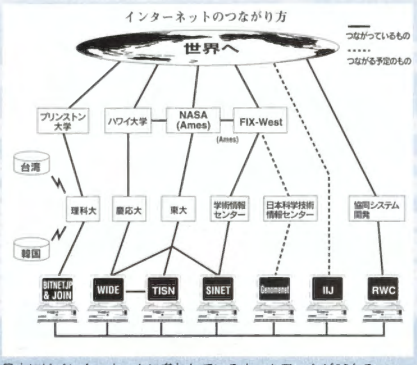
そして、彼さえも予見できなかったケーブルや衛星を使ったデジタル・ネットワークの時代の到来まで秒読みに入った'93年になって、彼の《マッサージ》という冗談が、《マルチメディア》という名で語られることの多い《ゲームハード》として現実になった。《テレビゲーム》文化の登場。それは、情報の洪水でアクセスの方法を見失ったネットワーク・メディアの循環方法に対して、十字キーと4〜6つのボタンを持ったコントローラーでアクセスするという単純で明快なビジョンを提案し、解決への糸口を見出した。それは、まさに堅くなってシビレた《デジタルメディア》技術を柔らかく（簡単に）する《マッサージ》のような存在であると言えるのではないか。前記のあらゆる《マルチメディア》マシンが、とりあえず《ゲームハード》という姿でわれわれの前に登場したのは、そう、普及のためである。どんなに整備されたネットワークが完成しても端末が普及していなければ、ただの見えない道になってしまうことは、彼らがいちばん知っている。

そして、今年はYMOが再生してAKIRAが完結した年。もうSFやテクノが何を大声で叫んでもプロパガンダだってことは証明された。

答えは、もう30年以上も前から出ていたのだ。マクルーハンが言ったように、未来はネットワークにある。現在のテクノロジー産業が目指す最後にして最大の市場、それがメディアをつなぐネットワーク整備とそのための端末の開発。そう。《マルチメディア》の《マッサージ》は、ゴア副大統領が、今年'93年に発表した情報の《スーパーハイウェイ》の完成へのステップだ。新聞でもテレビでも電話でもラジオでも、そして、もちろん従来のゲームの構造でもない。新しいデジタル世代のメディアを完成させれば、今はただのゲーム機器メーカーや家電メーカーでも未来のNTTやIBMになることが可能なのだ。すべてはグローバル・ビレッジを目指している。答えも出た。可能性も見えた。SFやテクノがトーイだったこともわかった。そして、トーイボックスだと思っていたファミコンが、じつはマジックボックスだったこともわかった。

さぁ。僕たちのテレビをシビレさせる《何か》を見つける旅に出よう。

カライダ社のマルチメディア記述言語『スクリプトX』の画面　©Kaleida



日本にはインターネットに参加しているネットワークが22ある

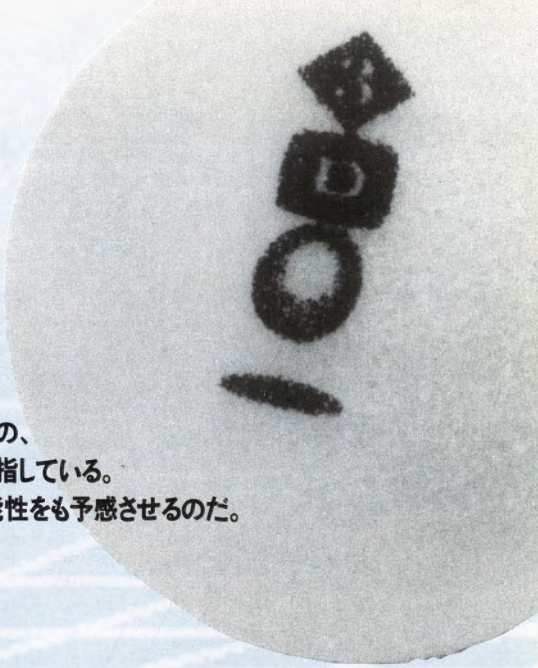
マーシャル・マクルーハン
写真提供／みすず書房

Chap.1

3DO

"ナーフボール・マジック!"

3DOは、ビデオデッキにおけるVHSフォーマットと同様の、インタラクティブ・マルチプレーヤーの世界標準規格の確立を目指している。また、そのパートナーにはAT&Tが名を連ね、将来の情報通信端末の可能性をも予感させるのだ。



1ランク上のマシンを100ドルで

代官山の駅に隣接する新築のビジネスビルにそのオフィスはある。できたて独特の匂いがする、今年の7月2日に設立されたばかりのオフィスには、まだ生活感はない。待合室のマガジンラックに最新の《モンド2000》。ふと見るとその横に場違いなバスケットケースが置かれている。そのなかに幾つものテクニカラーな《ナーフボール》が入っている。それを手に取るとすべてに《3DO》とプリントされている。そのとき、初めて日本に《彼》のオフィスができたことが実感できる。

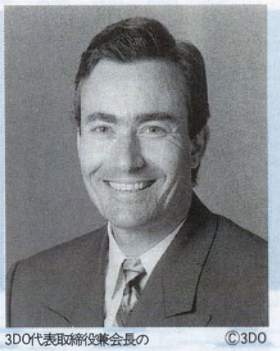
「ウチじゃ仕事が行き詰まったら、社員はみなナーフボールを構えて《ナーフ警報!》と叫びながら突撃を敢行する。そして、会議中、わたしの鼻にナーフボールをぶつけたっていい。それが許されることがわかれば、この会社の進み方も理解できる」

当時《彼》が、《EA》ことエレクトリック・アーツの社長だったときの言葉である。

さて、《3DO》という、いまだ日本人にはなんだか得体の知れないアメリカの一企業と、CD-ROMメディア規格の話を始めるためには、まず《彼》について語らなくてはならない。そう。彼の名はトリップ・ホーキンス。1976年、創立当時のアップル社の68人目の従業員からスタートした彼は、'82年にゲームソフト会社《EA》を設立。ハリウッドスタイルの経営方針を初めてゲーム業界で採用。『スケート・オア・ダイ』や『ジェームス・ボンド』といった作品を発表し、数年で全米業界のトップをあらそう会社にまで成長させた。そして、《EA》の社長の座を突然退いた彼は、また新しい何かを始めよう(DO)としている。

「VTRの世界でVHSが成功したのは、その技術が傑出していたからではなく、任天堂のマシーンが成功したのも、それがパソコンより優れていたためでもない。成功の理由は、最も安価だったことにある。マルチメディアがVHS並に普及するには、従来のビデオゲーム機より1ランク上のマシンが100ドルくらいで発売されなくてはならない」

彼の'89年の言葉である。そして、それから4年後の'93年10月。彼の理想を受けた形で《3DO》規格のマルチメディアマシン第1号《REAL》がパナソニックから登場する。値段に関しては、約700ドルと彼

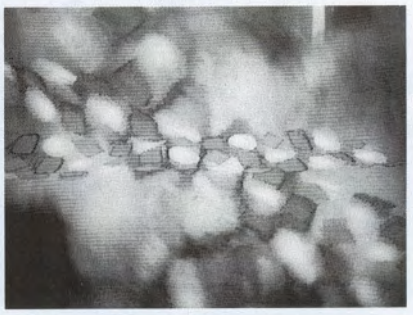


3DO代表取締役兼会長のトリップ・ホーキンス氏 ©3DO

松下電器製3DOインタラクティブ・マルチプレーヤー『FZ-1 REAL』(699.95ドル/約7万4000円)

MULTI-MEDIA PLATFORM INTRODUCTION

テレビジビレテ



の目標金額までには遠い。しかし、技術的なスペックについては最新のIBMよりパワフルな動画処理スピード、VTRにはまだやや劣るがフル・スケールでサウンドを鳴らしながら実写画面を再生可能、と充分である。そして、拡張機能として動画圧縮形式に対応したユニット《MPEGI》を装着することで最大74分の実写映像が再現できるようになる。現在発表されているどのマルチメディア専用マシンより強力でありながら、いちばん早いリリース予定という点では、他の規格より確かに進んでいる。

標準規格統一による市場開放

ここで《3DO》についての基礎からおさらいすると、《3DO》とは、マシン自体の名前ではなく、規格の名称である。わかりやすく言うと、ビデオにおけるVHS規格のようなモノである。《REAL》は、まず1号機としてパナソニックから発売されるのだが、次世代機種はライインナップに名前が上がってるサンヨーからの発売があるかもしれない。要するに《3DO》へ一定の権利さえ払えば、どんなメーカーでもハードの発売が可能なシステムである。この点が、他のハード、とくにニンテンドーとの決定的な違いである。そして、ホーキンスが《EA》時代から任天堂に対してずっと反感を持って対立、業界にたいして提案していた《市場開放》への具体的な計画が、この標準規格統一なのである。

「《3DO》は、非常に微妙なポジションなんですが、まずゲーム機だけではありません。ただし、面白いゲームもできるというところからスタートします。ほかのマルチメディア・プラットフォームの実績を見ても最初から《教育》《情報》と掲げてもユーザーに受け入れられない。最初にだれが買うのか。それは、先端にいる従来のクオリティでは満足できないゲームユーザー。彼らをターゲットに設定しています。ですから、始めはエンターテインメント中心の活動になると思います」

日本オフィスで取材に応じてくれた営業部次長トラビス・ミルマン氏が言う。全米で発売になる《REAL》には、すでに《CRASH'N BURN》といった3Dレースゲームがバンドリングされて発売される予定であり、そのほかほぼ同時期に約30~35タイトルのゲームソフトの発売が決まっている。そのなかには、ホーキンスの古巣《EA》の作品はもちろんのこと、スピルバーグの『ジュラシック・パーク』なども名のりを上げている。8月末のデータでは世界中で377社に対して《3DO》は、ソフトウェアライセンスの契約を結んでいる。

情報端末としての《3DO》

《3DO》の会社資料を見ていていちばん気になるところといえば、AT&Tと戦略的なパートナーシップを結んでいる事実である。AT&Tといえば、日本のNTTのような存在である。NTTと世界標準規格をもくろむゲームハードライセンス企業が組むハテに見えるモノは、もちろん《デジタル・ネットワーク・システム》以外に考えられない。

「もちろん、ホーム・ネットワーク・エンターテインメント情報端末としての《3DO》の動きはあります。まだ具体的に発表できる時期ではないのですが、'93年内にみなさんがアッと驚くような発表ができると思います。ただし日本ではまだネットワーク事業に対しての理解度が少ないために、アメリカのみでということになってしまいますが。近い将来、日本、いや世界中をひとつにする事業として《3DO》規格が存在し、やがてひとり歩きしてくれることを望んでいます」(前出、ミルマン氏)

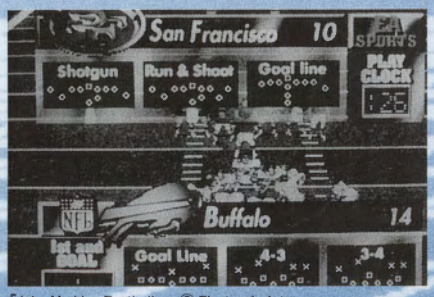
はじまったばかりの《3DO》。これから最大の問題は、今までホーキンスひとりの理想論が引っ張ってきた運営に対して、パナソニックという巨大な企業の体質がどこまで折れてゆくかということ。まだサンヨーとAT&Tしかハードのエントリーはされていない。しかし、たとえば、将来ホーキンスの思惑どおりソニーや日立、東芝といった企業が《3DO》へのエントリーを希望したときに、先発のパナソニックがそれを許すのかということだ。

ホーキンスの《ナーフボール》トリックは、この闘いに勝利できるか?

●3DOの代表的なソフト

『Jurassic Park Interactive』 © MCA

『Crash'N Burn』 ©Crystal Dynamics



『John Madden Football』 © Electronic Arts

3DO社の業務は、3DO規格に参加する企業へのライセンス認定と、技術やソフト素材の提供サービス。たとえば3DOソフト開発のライセンスを取得したソフト会社は、100枚以上ものCD-ROMが入手できる。これはソフト作成に自由に使える映像や音楽、音色を集めたもので、タイム・ワーナーとMCAが提供した映画のシーンなども含まれる。これを含む開発機材は100万円程度。ソフト開発のための費用としてはかなり低い。また、3DOのソフトを発売する世界中のメーカーは、ソフトを1本売るごとに3ドルを3DO社に支払う。このやりかたはゲーム機と同じだが、額はゲーム機の相場に比べてはるかに低い。さらにソフト媒体のCD-ROMは、ROMカセットより安価で作れる。またソフトの作品内容に制限もない。

このように3DOでは、ソフト会社にとって開発条件がとてもいいのに、リスクが非常に小さい。新規参入の道が大きく開かれていることになる。現在ライセンス取得企業は300社以上。国内だけでもアスキー、ナムコなど50社を越えている。ソフトの内容も、全体の4割をゲームが占めるほか、インタラクティブムービーが15%、教育ソフトが約2割など多彩さを誇る。

Chap.2

プロジェクト・リアリティ（仮称）

ホームエンターテインメント革命

"究極のゲーム機"。任天堂は今夏、米シリコングラフィックス社（SGI）と共同で64ビットの家庭用ビデオゲーム機「プロジェクト・リアリティ」を開発、'95年末に250ドル（約2万5000円）以下で発売することを発表した。

SiliconGraphics
The Leader in Visual Processing

Nintendo®

任天堂とSGIによる64ビットマシン

1993年8月24日。晴海見本市会場で行なわれた《ファミコン・スペース・ワールド'93》の業界向け開放日には、前日までに経済新聞などが取り上げていた例の発表が行なわれると予想した業界人が大挙訪れた。当日のプログラムには、山内社長のあいさつがスケジューリングされていたからである。午後3時より少し遅れてスタートしたあいさつは、スーファミの新作ソフトに湧く会場中のスピーカーから突然鳴り響いた。

「この次世代マシンが完成したときに、現在騒がれているあらゆるマルチメディアとは、コレのことだったんだと実感してもらえることになる！」

あいさつは、1時間にわたって繰り広げられ、最初の30分ほどは現在のスーファミの現状レポート、その後、ひと呼吸おいて彼は高らかに謳い上げた……。

ジェームズ・クラーク　©SGI
シリコングラフィックス会長

山内溥任天堂社長　©任天堂

その発表とは、日本の任天堂とアメリカのシリコングラフィックス社（以後SGI）が8月24日づけで業務提携するという内容であった。スーパーファミコンを超える次世代マシンを64ビットに設定しての共同開発である。しかも、発売は'95年を設定。驚くべきことにそのマシンを250ドル以下で販売するという。そして、'94年には、同じスペックのマシンをまずアーケードで展開するという、われわれの予想をはるかに超える内容だった。

任天堂がアーケードに復活する。これだけでもビッグニュースである。現在では覚えている人も少ないだろうが、任天堂もアーケードマシンを'78年より販売していた。『ドンキーコング』や『マリオブラザーズ』などの初期のヒット作は、ゲームセンターで最初に評価されたのだ。後にファミコンが軌道に乗り始めた'84年には、ファミコンゲームを対戦モードでゲームセンターで楽しむための《VSシステム》を発表。『ドンキーコング3』などがラインナップにあがったが、家でできるゲームをわざわざゲームセンターでプレイする人がいなかったためか失敗に終わり、このころからアーケード業界からは完全に撤退、家庭用マシンひと筋に今までやってきたのだった。

これまでの任天堂という会社の体質を考えてみると、後発でもホンモノを安値で発売することにポリシーがあるようだ。16ビットマシンの導入時期などを例に考えても、セガが'88年に発売し市場を開拓したその後、'90年にスーファミを発表するという慎重ぶり。それがまた成功へのキーポイントでもあった。では、セガや

「インディゴ」のエントリーモデル「INDY」（99万8000円～）

「ターミネーター2」（発売元／パイオニアLDC）©1991 Atlanta Films Japan B.V. All Rights Reserved.

MULTI-MEDIA PLATFORM INTRODUCTION

テレビシビレテ

NECなどの他機種がやっと32ビット時代に突入しようとした矢先に、今までのCD-ROMをスーファミに拡張するという、セガやNECに追随するこれまでの計画を白紙にし、しかも32ビットを飛び越え64ビットマシンの開発を発表するという、いつになく攻撃的な任天堂を支える自信はどこからくるのだろう。

どうやら、任天堂がソニーやフィリップスという巨大家電メーカーを敵に回しても（この2社とこれまでCD-ROM開発を進めてきた。とくにソニーとは《プレイステーション》という名の試作機レベルまでの開発が完了していたらしい）パートナーになりたかったSGIにその秘密が隠されているようだ。

世界最高速コンピュータグラフィックス『Reality Engine』 ©SGI

プロジェクト・リアリティの《リアリティ》

さて、この一般人には耳慣れないが、スピルバーグやクリントン大統領までが視察するという、設立後まだ約10年の、シリコンバレーでは有名なベンチャー企業SGIとは、いったいどんな会社なのか。その技術は有名だが、プロユーザーにしか知られていなかったSGIにスポットを当てて、《プロジェクト・リアリティ》と名づけられたこの計画のリアリティについて考えてみよう。

SGIは、'82年、元スタンフォード大学のクラーク教授らによって設立された。同年、教授の在職中からの研究「高速3Dグラフィックスのためのアルゴリズム開発とそのLSI化」をもとに《ジオメトリエンジン》を開発。翌'83年には世界初の3Dグラフィックス用のマシン《IRIS1000》を発売。以後、毎年、新機種をリリースしつづけるという離れ業を演じるグラフィックスの研究者と技術者の集団である。

「簡単にいうと、たとえば『ジュラシック・パーク』や『ターミネーター2』などで活躍した3Dの CGを創るためのツールの開発、販売とサポートをしている会社です」

日本では'87年に設立された。現在は恵比寿駅近くにそのオフィスを構える。その日本SGIの企画本部・河西仁広報課長が答えてくれた。彼がつづける。

「ただし、今回の共同事業に関してひとつだけ注意してほしいのは、SGIが任天堂さんと組んでホームコンピュータ業界へ参入しようという考えではないということです。あくまでも、任天堂さんが量産する次世代機種に対する、チップの設計と3Dグラフィックス技術の提供のみの協力なんです」

リアルタイムの3Dグラフィックス

3Dグラフィックス技術。このキーワードに対して「これだよな！」をキャッチフレーズに、今年の春スーファミで発売になった「スターフォックス」を思い出してみよう。3Dポリゴン技術をサポートするためにピーター・ウォーンズとカール・N・グラハムを中心としたイギリス人チームによって作られた「スーパーFXチップ」は、今から考えるとこの発表への、ソフト開発チームからのある種の解答のようだ。そして、その向こうにVRの影があることも予想できる。（げんに任天堂のスタッフが、VRの人体に対しての影響を探るため研究者へのアポイントを求めているという噂もある）

そして、今年の1月に発表になっていた任天堂のセント・ギガ再建のための投資と新会社《任天堂ギガ》の設立もプラスして、これらの条件から考えられる'95年発売予定の次世代マシンの輪郭は〝任天堂がなんらかのネットワークを利用し、《ジュラシック・パーク》クラスの3DCGをリアルタイムで使った家庭用ゲーム機を250ドル以下で発売しようとしている〟という途方もないシロモノなのである。

今までのCD-ROM問題の経緯から、今回の発表も《3DO》や《セガ》に対しての牽制と受け取られがちだが、前記の事実から考えるこの新しい《リアリティ》は、あながち実現不可能ではないと結論づけられるのではないか。ただし、まだ書類上の記述に過ぎないこともまた事実であり、'95年までに《3DO》を中心にした他社がどこまで普及への糸口をつかめるかが鍵になる。

『ジュラシック・パーク』（配給／UIP）
TM&©1992 Universal City Studios, Inc.& Amblin Entertainment, Inc.

Chap.3
マルチメディアの先行機種たち

ニュートン
●アップル

「これからは、どこからネットワークへアクセスするかが普及への鍵。コピーライター的に言うと、デスク（書斎）からテーブル（居間）へ。まさに『アップル・オン・ザ・テーブル』（笑）。これが目標でしょう」

9月11日に行なわれたアップル社のデジタルTVの実験『フューチャー・メディア・ライブ』会見でのゲスト糸井重里氏の発言の引用が、そのまま《ニュートン》の存在意義につながっている。この特集で紹介しているいくつかのマシンのなかでいちばん異色な、アップルが今年発表した《ニュートン》とその関連プロジェクト。それは、将来のデジタル・ネットワークへのハンディ端末である。ゲーム環境をベースにしない《電子手帳》の発展型としての《マルチメディア》というのは、新しいアプローチであり、他プロジェクトが見落としていた点。ただし、ライトペン入力という忘れ去られた方法に対して疑問を感じないわけでもない。とくに日本語の複雑な記号をペン入力化するには、まだまだ時間がかかりそうな気がする。ただ、このニュートンタイプのポータブル・マルチメディアマシンが普及することで、ネットワークへのアクセスがより定着する可能性はある。

©APPLE Computer,Inc.

アミーガCD32
●コモドール

《アミーガ》というのは、スペイン語でガールフレンド。その《アミーガ》という名のコモドール社のコンピュータ・シリーズは、日本ではカルトなマシンとして一部CGアーティストなどに熱狂的なファン（《ウゴウゴ・ルーガ》CGスタッフはフリークとして有名）がいるが、一般的な普及率はそれほどでもない。しかし、欧州圏を中心に海外での人気は高く、多くのユーザーから圧倒的な信頼を得ている。コモドール社が《アミーガ》シリーズのマルチメディア仕様として、9月に発売したのが『アミーガCD32』。その名のとおり32ビット（《アミーガ1200》と同チップ）のCD-ROM対応のマシン。これまで《アミーガ》には、話題のカルトなゲームが多数あった（SFCで発売される《ズール》は《アミーガ》版がモト）にもかかわらず、日本に紹介されることが少なかったのは《アミーガ》の日本代理店の少なさが原因。この400ドルで発売されたマシンの登場で《アミーガ》のカルトな市場が、少しでも開かれるのは楽しみ。ただし、このマシンは、ネットワーク対応のためには、スペックに脆弱な部分もまだ多いようで、これから第2世代《アミーガCD》の登場が期待される。

©Commodore

©PIONEER

レーザーアクティブ
●パイオニア

現在（1993年10月）日本で正規に買うことができる、唯一の家電メーカー主動型マルチメディアハードが、パイオニアから8月20日、販売が開始された《レーザーアクティブ》。このマシン最大の特徴は、従来のゲームハードとの互換性である。今年の1月にセガとNEC・HEがパイオニアと業務提携を発表し、わずか数カ月後に開発されたマシンは、結果としてセガの《メガ-LD》とNECの《LD-ロムロム》のどちらかのパックを選択し本体に装着することで、2社どちらかの従来のCD-ROMソフトやこのハードのために開発されたLD-ROMソフトと今までのメガドライヴのROMカートリッジやPCエンジンのHUカードなどのゲームソフトすべてが使用可能であり、もちろんCDやLDの通常ソフトもプレイすることができる。ユーザーが、もし《マルチメディア》を《マルチゲーム》、または《ハイクオリティゲーム》の代名詞だと感じているのなら最適なハードだ。

任天堂が、8ビットのファミコンからスーファミへのコンバートを開発中に、山内社長は、「同じファミコンと名のるなら前のソフトがプレイできなければ親切ではないのではないか」と発言、互換性についても開発がテストされていたのは有名な話である。確かに今までのソフトをすべて捨てて新しいハードとソフトを買い揃えるというのは、ユーザーフレンドリーではないのかもしれない。

ただし、この後、《レーザアクティブ》に発売が始まるころに、セガは独自に日立と64ビットのCD-ROM対応のマシン開発を発表している。

確かにゲームの互換性に注目したパイオニアのスタンスには、学ぶところもある。そして、このハードのためのソフト開発チーム《M.C.N／マルチ・メディア・クリエーターズ・ネットワーク》のラインナップにも興味がある。しかし、マルチ《メディア》と名のるならこれからのネットワーク《メディア》に対しての互換性が必要になる気がするのだが……。

『MELON BRAINS』
©MCN／PIONEER

「GOKU」
©MCN／PIONEER
©NHKエンタープライズ、角川書店、大日本印刷

MULTI-MEDIA PLATFORM INTRODUCTION

テレビシビレテ

言葉なきメッセージ ネットワークの彼方

「ひとことで言えば、世界は今ものすごいスピードでグローバライズされていると思います。（中略）流通という言葉なきメッセージが勝手にどんどん増殖して、世界という枠組みに対する人々の概念を大きく変えていっている」――村上春樹

VRの登場を『世界の終りとハードボイルドワンダーランド』で予見した小説家の言葉から、まとめを始める。さて、この特集、結果的には《3DO》と《SGI》、それから任天堂の《ファミコン・スペース・ワールド'93》とアップルの《フューチャー・メディア・ライブ》への取材のみで、あとは各種文献や新聞からの引用にとどまってしまった。それは、ほとんどのマシンが現時点では海外リリース用のモノしか発表されていないか、現物のない書類上のスペックでしかないからである。そして、取材中にニュースが飛び込んできたために、ソニーの32ビットマシンやセガと日立の64ビットマシンの取材は次の機会に譲ることにした。結果、必然的に《3DO》VS《プロジェクト・リアリティ》という展開になった。

確かにウォーズの様相を呈してきた《マルチメディア》戦線。しかし、大切なのはどのマシンもネットワークを目指している事実であり、最終的に必要なのはゲームではなくアクセスする人間なのだ。

この《テレビシビレテ》をEDハードウェア編として解釈してもらったうえで巻末の《アウターナショナリスト宣言》をEDソフトウェア編として読んでいただき、ネットワークの未来を感じてもらえると嬉しい。

《テレビシビレテ》参考＆引用文献リスト●「ゲームオーバー」ディビット・シェフ著（角川書店）／「マクルーハン理論／メディアの理解」マーシャル・マクルーハン著（サイマル出版会）／「スターフォックス公式ガイドブック」APE編（小学館）／「ハイテク・ヒッピーズ」週刊SPA!（扶桑社）／「TVゲーム世紀末大予言」ヒッポンスーパー（宝島社）／「テクニカラー・チルドレン」ロッキングオン（ロッキング・オン）／「村上春樹への18の質問」広告批評（マドラ出版）／「アメリカン・サイコ」ブレット・E・エリス著（角川書店）／「続スーパーマリオワールド公式ガイドブック」APE編（小学館）／「ニュー・エッジ」スタジオボイス（INFAS）／「コンピュータ最終案内」ブルータス（マガジンハウス）／「メディア論」マーシャル・マクルーハン著（みすず書房）／「ヴァーチャル・リアリティーズ」カール・E・フラー編（技術評論社）／「日経ニューメディア」「朝日新聞」「日経新聞」／「電撃王」「コンプティーク」「ファミコン通信」／「コンフィデンス」「パイオニア・ニュース」「宝島30」

野呂影勇 VS 渡辺浩弐

●早稲田大学人間科学部教授

●ハイテク・コメンテイター

特別対談

未来のゲーム・システムをホンキで考える!

●最先端技術を象徴するキーワードのひとつとして
完全に市民権を得た感のある――『ヴァーチャル・リアリティ』。
曖昧模糊としたこの言葉を正しく認識してはじめて
ゲーム・システムの進化が見えてくる。

構成・文／渡辺浩弐　撮影・鈴木圭

映像とシンクロさせて体全体を揺さぶる体感マシンや体感シアター。ゴーグル型のモニターで視界全体を架空の立体映像にしてしまうヘッドマウント・ディスプレイ。

最先端の、さまざまなVR（ヴァーチャル・リアリティ）システムが応用されて、わくわくするようなゲームシステムが次々と登場している。任天堂もシリコン・グラフィックス社との提携による例の64ビット・マシンで、VRの領域に参入をもくろんでいることは間違いない。

しかし、その熱に冷水を浴びせかけるように、警鐘が鳴り響くことがある。

記憶に新しいところでは、例の「TVゲームてんかん」騒動。

つづいてこの9月には、イギリスの大衆紙インディペンデント・オン・サンデーが「セガ社が発売予定の家庭用のVRシステム（ゴーグル式のモニター）には肉体に悪影響を与える危険性がある」と報道し、センセーションを巻き起こしている。

これらの報道には、根も葉もない情報をよりどころにしているものが多い。僕らとしては、過剰に反応する大人たちの姿なんか無視して、勝手にゲームを楽しんでいることもたやすいだろう。

しかし、そろそろ、次世代のゲーム・システムをただ熱狂的に受け入れるだけじゃなくて、「キチン」と考えるべき時期がやってきていることも事実だと思う。

ここで登場してもらうことになった野呂先生は、VRの領域で僕が最も尊敬している研究者のひとりだ。彼の率いるグループは、VRの最先端にいて、もっとも地道な、そしてもっとも具体的な、有用な研究をつづけている。

カタチのない『ソフトウェア』にモノの時代の限界を突破する可能性を感じている

のろ・かげゆ／早稲田大学人間科学部教授。VRのさまざまなシステムについて「人間科学」という視点から独自の研究をつづけている。共著に『バーチャルリアリティー最先端』（講談社ブルーバックス）がある。

夢物語ではない、現実のVR、その近未来の状況をのぞかせていただくことにしよう。（文責・渡辺浩弐）

ゲームとVRの境界がなくなってきた

渡辺浩弐（以下、渡辺）●今回はゲーム・マシンの未来形としてのVRシステムについて、その『光』と『影』の両面にわたって、詳しくお聞かせいただきたいと思います。

まずは、先生が研究テーマとしてTVゲームやVRを選ばれた動機から教えてください。

野呂影勇（以下、野呂）●日本という国は戦後鉄を作り、そして船を、自動車を作り、その後家電を作って発展してきた。つまりハードウェアで伸びてきた国です。しかしここにきて、とうとうその限界が見えてきた。と、それとちょうど軌を一にして、『任天堂』や『セガ』の、つまりソフト産業の急激な伸びが兜町を騒がせ始めた。

ハードウェア、つまり『モノ』には必然的に限界がある。だからこそ今、カタチのない『ソフトウェア』に、モノの時代の限界を突破する可能性を感じているわけです。

渡辺●しかもソフト産業は、巨大なマーケットとお金を動かしていく『商売』としての力だけでなく、『文化』としての側面も持っている。

野呂●そのとおりです。さらに、システムの進化、低価格化によって、ゲームとVRの境界がなくなってきたことも、研究欲をそそられた理由でした。可能性がますます広がっている。VRというものが話題として浮上してきたのはここ数年ですが、これはTVゲームのおかげなんです。ただし同時にいえることは、VR自体は、じつは新しいものではないということです。

たとえばフライト・シミュレーターはずいぶん前からありますが、あれは、非常に高度なVRシステムです。

私はJALのパイロット訓練用のフライト・シミュレーターを体験したことがあります。CGの映像が6画面、210度に広がるもので、操縦桿の感触や重力の変化もリアルに体感できた。衝撃的な体験でしたね。

こういうシステムのメリットは、単にリアルな訓練ができることだけではありません。たとえばパイロットになるためには、視界ゼロで飛行する訓練を受けなくてはならない。以前はこの訓練を、実際に飛んでいる飛行機の、操縦席の窓をベニヤ板でふさいでやっていたんだそうです。その状態で着陸の練習をしなければならないわけで、これは訓練なのに危険きわまりない。そうそうできるものではない。

しかし、シミュレーターなら『危険』な訓練を、『安全』にできるわけです。

Rを超えるVR

渡辺●今はパイロットがライセンスを取るまでに飛行機をほとんど飛ばさないでいいそうですね。

野呂●そして、昔の、現実の飛行訓練で操縦をマスターしたパイロットより、VRの訓練で操縦をマスターした最近のパイロットのほうが技量が上なんだそうです。

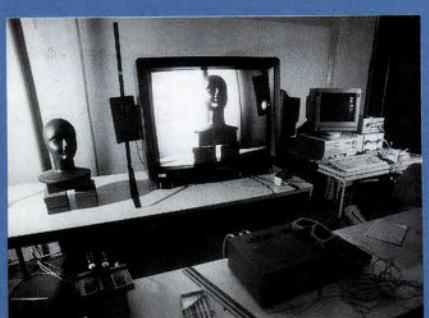
VRのすごさは、ある意味でR（リアル）を超えてしまうというところにあるんです。

渡辺●今、脚光を浴びているのはゴーグル・アイフォンとデータスーツのシステムですが……。

野呂●たいへん残念なことですが、私は、人間工学的な見地からはあのゴーグル型のシステムには否定的です。人間を目隠しして動き回らせるなど、危険きわまりないことです。さらに『自分で自分の体を見ている』ということが、人間が自分の肉体の恒常性を維持するためには非常に重要なことなんですよ。あのシステムでは、それが妨げられてしまう。

先ほど申しあげたように、VRはべつに目新しいものではない。そして奇をてらう必要はないんです。

VRがマスコミでブームになったことには功罪があると思います。ここ数年、各メーカーや研究者から、マスコミ受けを狙ったシステムの提示が盛り上がりすぎました。あのゴーグル・システムは、その産物なん



未来のゲーム・システムをホンキで考える!

VRを『害』と決めつける側とむやみに未来の夢を吹く側に完全分極してしまっている

わたなべ・こうじ／「GTV」代表。ハイテク評論から恋愛小説まで、多方面にわたる文筆活動で知られている。著書「モニター上の冒険」（JICC）「Mの暗号」（メディアファクトリー）。年内に小説を2冊刊行予定。

です。

渡辺●確かに、あのシステムで提示されているVR体験のほとんどは、現在の技術では満足のゆくものにはならないはずです。CG世界にジャックインして、あたかもそこにいるような気持ちになるためには相当な映像精度と、またリアルタイムの動画CGの処理能力が必要になる。使い物になるまでに、少なくともあと5〜6年は待たなくてはならないでしょう。

無理に作られたVRシステムにはたとえば頭を動かしてしばらくたってから映像がゆっくりスクロールしてついてくるようなものが多く、こういうものを体験していると、気分が悪くなってくることもよくわかります。

理論上ではこんなこともできるはずというレベルのことを、すぐに実現するような言い方で発表されているケースがあまりにも多いんですね。

野呂●べつにむりやりハイテクのマシンを使わなくても、落語や講談の怪談話で身の毛がよだつほど怖くなることもある。これも立派なVRです。

われわれは、現在の時点で可能な技術、そして無理のない方法で、VRシステムにはどのような利用方法があるのか、そこを研究するべきだと思っています。

渡辺●同時に、TVゲームやVRマシンの害についてもかなり詳しく調査されているとうかがっていますが。

野呂●各種ゲームシステムや立体映像を体験することによって、プレイヤーの目や脳がどのような影響を受けていくかという研究をやっています。TVゲームに害があるとしたらそのどこが悪いのか、原因を、科学的に認識することが大切なんです。マシンの人体に対する影響を調査する。そこから、人に優しいVRを模索することが、われわれの目的です。

ゲームの害は、ちょっとした工夫で解決策が提示できるものが多いんです。

たとえば、よく『ゲームは目に悪い』と言われますが、読書だって、勉強だって長時間つづけていれば目が疲れるのはあたりまえです。ただTVゲームの怖さは、休憩を忘れてついつい長時間やりつづけてしまうことなんです。

渡辺●ハマってしまいますからね。

野呂●だからソフトの側に、一定時間ごとに『そろそろひと休みしましょう』と表示する機能を入れることが重要なんですよ。われわれが研究しているのはたとえばこういうことなんですよ。否定するだけじゃなく解決策を同時に考えて、提示していく。

ヴァーチャル仏像パフォーマンス

渡辺●進化型TVゲームとかVRについての評価は今、『害』と決めつける側と、むやみに未来の夢を吹きまくる側の二派に、完全分極してしまっています。僕が野呂教授のグループを評価しているのは、そのどちら側にも偏らずに、地に足のついた研究活動を実践されていることです。否定するだけなら簡単なわけで、じゃあどんなものならいいのか、というのをキチンと、一般人にもわかる方法論で提示されている。たとえば先ほどゴーグル・タイプには否定的だとおっしゃったけれど、きちんと、ゴーグルを使わない方法で、面白い立体映像のパフォーマンスを主催されたりしていますね。

野呂●めったに見ることのできない重要文化財を、写真や文献じゃなくVRイメージとして記録保存し、広く一般の皆様に体験してもらおう、という試みです。先日は奈良の薬師寺に協力していただき、三尊像を早稲田のホールの映像空間に再現しました。巨大な仏像を立体映像として収録し、それをまったく同じサイズ、迫力で観客の前に現出してしまう、というわけです。

暗闇からせりだしてくる巨大仏像に合わせ会場には立体音響の声明（しょうみょう）を流し、そしてかすかな風とともにお香を流して効果を盛り上げました。じつはこのシステムも、3次元映像が体に与える影響の研究から生まれてきたノウハウを応用したものなんですよ。

渡辺●と、いいますと？

野呂●そもそもは、今はやりの立体画とか立体映像を長時間見た後の、人間の眼球のピント機能の疲れ方と、回復の仕方を調べていたんです。ふつうの映像試聴よりずっと激しい疲れが蓄積されていくのがわかった。その理由は、この手の映像が人間の目の錯覚を利用しているからです。

ならばその『錯覚』ということをまず、客観的なデータに落とし込む必要がある。そこに気づいたわけです。立体映像は本人の脳の内部の錯覚で見えているわけですから、どう見えているか、他人からは全然わからない。そこでわれわれは、3Dの効果を、つまりどれくらい映像をずらせばどれくらい飛び出して見えるか、それによって目や脳はどうショックを受けるか、それを緻密に計算しながら調べて、膨大なデータを作ったわけです。

マシンから目に投影する、つまり空間に浮かんで見えるそのイメージをいろいろに変える。そしてそれを体験者が3次元マウスでなぞり、知覚立体をデータに落とし込む……そういったことを繰り返していった。

そのデータを逆に使うと、効果的な立体映像を現出したり、正しいサイズで立体物を再現したりするための目安になるわけなんです。

そのデータをコンピュータのプログラムに落とし込んだ。パソコン上で走る『バーチャルCAD』というシステムを構築したわけです。

これは立体映像用のビデオカメラをパソコンで制御する、ちょっと面白いシステムです。立体物を撮影するときに、それをもっとも効果的に飛び出させるだけでなく、しかも目や脳に優しく飛び出させるための撮影のシステムなんです。

渡辺●映像の専門家は、ただひたすらショッキングな効果を狙うから、無理に飛び出させすぎたりしたがるもんです。現実の立体物よりも立体感を強調したがる。でも、それでは脳にムリがくるということですね。

目新しいことを追い求めて好き勝手に新しいシステムを投入していくと、人間の体に対してはとんでもないことになりかねない。コンピュータをポジティブに使ってエンターテ

VIRTUAL REALITY VR

未来のゲーム・システムをホンキで考える!

インメントを作りながら、そこにある種のノウハウや制限も必要になってくる、それを野呂先生は構築されている。

人間が現実をどう知覚しているかということは感性の問題だから、当然、学問的に計れないものもある。けれども、ちゃんと数値として、データとして計れるものは計っていこう、と。

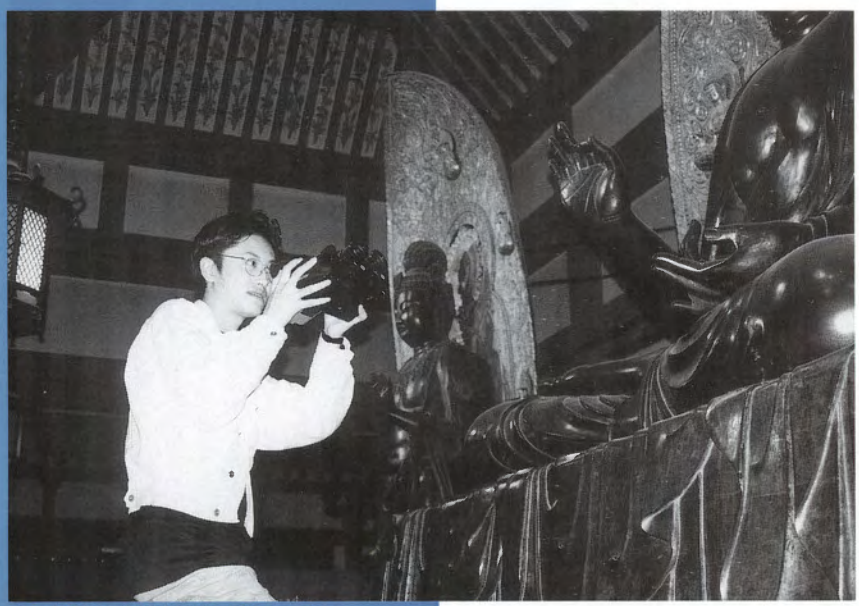
身近なことに応用できるVR

野呂●ゲームや映像の『面白さ』は計れないけれども、ゲームのインパクションのようなものは、いろんな形で数値化できる。

ゲームをワケのわからない、ヘンテコな存在にしておかずに、文化的な位置づけを社会のなかで作っていくためには、こういう地道な努力も必要なんです。

そしてこの研究のなかで、VRならではの効能、効用がもかなり見えてきました。VR環境、つまり立体映像を体験させながら、人間の生理反応すなわち心拍、脈拍、毛細血管の収縮、脳波などを調べてみた。さまざまな方法でデータを取っていくと3Dというものがリラクゼーションやリヴァイタライズ、つまり人間を落ち着かせ、元気を回復させることに非常に高い効果を現わすことがわかってきたのです。被験者にさまざまなショックを与えたあとで、立体映像の体験をさせると、何も体験させないときや、あるいは二次元の映像、あるいはマッサージのような肉体刺激を与えたときに比べて、ショックから立ち直るスピードが格段に速い。

VRのノウハウ応用として考えられるのは、気力の衰えた老人や心身障害者の方々に立体映像を見せて、病気の快復などへの手助けをすることです。以前、国立リハビリテーション・センターで、リハビリ中でなかなか外を出歩けない脳疾患患者の方に立体映像を観ていただいたときのことです。その人は、手を伸ばせば届きそうな目の前に現われた可愛らしい子犬に驚いて、まだ訓練中の動かないはずの手を一生懸命動かしたんですよ。リアリティ度が高い映像は、それに対して自分も体を動かしてみようとする、つまりインタラクションを喚起するんです。これが『元気づける』作用ということになります。これこそVRの本領なんです。



奈良・薬師寺の三尊像を立体映像に収録しているところ

今、われわれがやっているのは、『お座敷ヴァーチャル・リアリティ』という試みです。稼動性の高いVRシステムを各地の老人ホームに持ち込んで、お年寄りの方々に体験してもらう。

渡辺●アメリカではすでに数百の病院で、『ニンテンドー・ファン・センター』という、ベッドに寝ながら楽しめるファミコンやスーパーファミコンのシステムが設置されている。首の動きや呼吸でコントローラーを操作する障害者用のシステムもあるそうです。

そのほかに、われわれの身近なことに応用できるVRシステムは何かありますか。

野呂●未発表のものですが、エンターテインメント、とくにゲームに応用できる面白いシステムの試作品が続々と仕上がってるんですよ。

たとえば、立体映像の応用で、ゲームセンターにあるようなテーブル式の筐体を使ったものがあります。これがなかなか面白い。テーブルの上に浮かび上がるように映像が出てくる。これで、生き物が駒になるチェスのようなゲームが作れると思います。

渡辺●『スターウォーズ』に、異星人がそんなシステムでゲームやってるシーンがありましたね。机の上で、ミニチュア化したアイドルの女の子が踊ったりしたら、オタッキー系の男の子なんか喜んじゃうでしょう。

野呂●そういうふうに現実のものをミニチュア化させて見せる面白さとはまたまったく逆に、小さなものを巨大化して目の前に現出するのも楽しいと思います。

最近、親指大の立体映像カメラができてきたので、これを使っていろんな映像を作って見ようと思っています。

渡辺●一寸法師の視点で、ゴキブリを見ると怪獣のように見えますね!

野呂●そう、たったこれだけのシステムでも、ほかにもいろんなアイデアが出てくると思います。これでいろんなものを収録して、再現するだけで楽しい。べつに高価なCGを必死になって作らなくても、VRは楽しめるんですよ。

TVゲームの生み出したノウハウはすごいものがあるんです。それがこれからさまざまな世界に応用されていくと思うわけです。そのためには、ゲーム世代の発想も非常に重要なんです。

●ヴァーチャル・リアリティを正しく考えるための3冊

『バーチャルリアリティ最先端』
野呂影勇・他／著

●単にVRの目新しさを羅列するだけではなく、効果的なシステム、そして人間の身体にやさしいシステムなど、研究成果をベースにして追及。現実的なVR論が繰り広げられている。(¥680／講談社ブルーバックス)

『モニター上の冒険』
渡辺浩弐／著

●奇妙なショート・ショート風文章に引き込まれると、いつしか、ありとあらゆる最新VRシステムを体験している!(¥1,300／JICC／メディアワークス社から文庫化・再リリースの予定あり)

『ヴァーチャル・リアリティーズ』

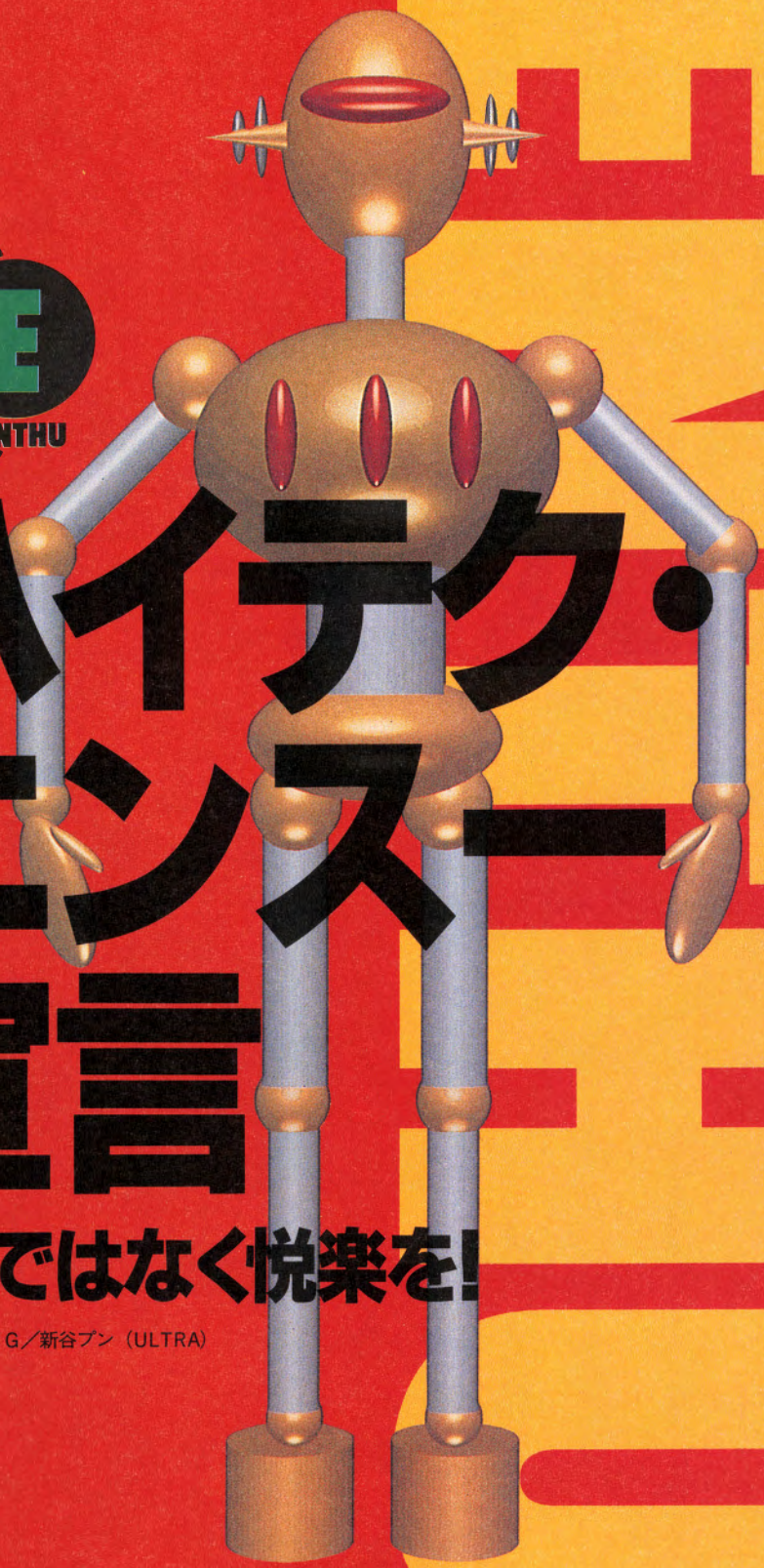
●最前線の研究家、思想家を講演、インタビュー、エッセイなどで網羅した、VRについて最新・最深の専門書。技術論が先行したVRの応用を示唆してくれる1冊。(¥3,200／技術評論社)

HIGH-TECH ENTHU

HE
HIGH-TECH ENTHU

ハイテク・エンスー宣言

快適ではなく悦楽を!



構成／川崎和哉　ＣＧ／新谷プン（ULTRA）

快適ではなく悦楽を！ハイテク・エンスーはサイボーグの夢を見る

“俺の体の筋肉はどこをとっても機械だぜ！”

かつて電気グルーヴはそう歌った。これはこのうえなくリアルなシンパシーを誘う同時代的メッセージだ。

そうなのだ。ぼくらはサイボーグになりたい!!

べつにムズかしい話をしてるんじゃない。だってそれってかっこいいだろ？ただそれだけ。かっこいいからぼくらは心からサイボーグになりたいんだ。頭骸骨に収められた128BITの超高速CPU、マイクロ・マシンニング駆使の人工細胞が全身を覆い、超小型核融合炉の心臓が鼓動を打つ。視界はまるでマックやウィンドウズのモニタ画面みたいで、街角からデジタル回線にアクセスすれば世界中の同志とリアル・タイムで交信できる。とびたい気分のときにはアンフェタミン回路をオープン・モードに切り代えるだけでOK、気分次第でどんなにかわいいアイドルとだって仮想セックスに興じることができる。

思い出してみてほしい。ぼくらは子供のころからサイボーグになりたかったってことを。テクノな肉体にテクノな精神が宿る。

HE
HIGH-TECH ENTHU

だけど、ふと現実の世界を見渡せば、ぼくらは悲しい気持ちにならざるを得ない。だって、もう20世紀も終わろうっていうのに世の中は致命的にオクレていて、まだ当分ぼくらはサイボーグになれそうにない。

だけど、そんな世界にもぼくらにテクノな精神のインスピレーションをくれるシナモノはある。探せばあるのだ。テクノな気持ちをビリビリふるわせてくれるイカしたガジェットが。サイボーグになる日を夢見るぼくらは、そんなテクノ・ガジェットを『童夢』に出てきたジイサンみたいに身の回りにいっぱいいっぱい集めたい。テクノな精神にひったっていたい。

機能や快適さや作業効率なんてどうだってかまわない。たとえばパソコンに生産性を求めるなんてまちがってる。それがたとえ遠まわりでよけいに時間がかかるとしても、ぼくらはパソコンを使うのだ。そのほうがかっこいいから。そのほうが気持ちいいから。それは事務作業マシンでもゲーム機でもなくて、エレクトリック・ギターのようなものなのだ。

テクノ・ブラッド!! ぼくらの血が騒ぐ。テクノ・ガジェットはぼくらのテクノ精神を刺激する。ぼくらのテクノ精神を増幅してくれる。快適なハイテク生活なんてまっぴらだ。ぼくらがほしいのは、ハイテク生活の〝悦楽〟そのものだ。テクノに囲まれてぼくらは果てない夢をみる。

宣言しよう。われわれ革命的テクノ悦楽主義者はサイボーグになる権利を主張する! かつ、段階的闘争として、とほうもなくおちゃめで、あきれるほどフェティッシュで、笑っちゃうほどバカヤロなテクノ・ガジェットにどっぷり浸って暮らす生活を、要求する! それがハイテク・エンスー宣言だ!!

テクノ・ガジェット大集合!

●インテリアによし、動かして遊んでよし。質感最高。¥49,800（問／東京マルイ ☎03-3605-3312）

多彩な動きと本物の鳴き声 超リアルなゴジラ

●GODZILLA（東京マルイ）

4万9800円のゴジラは、はたして高いか安いか。そりゃ高いよな。消費税込みだと5万円オーバーするし。でも全長1m、本物のゴジラの100分の1サイズの、やたらとリアルな彼を見ていると、うっかりもしかして安いのかも……〟なんて思ってしまう。だってさ、自分の目の前でシッポを振ったり、首をブルブル振ったり、右や左に曲がって歩いたり、のっしのっしと前進したりしてくれるんだぞ、あのゴジラ様が。でもって、ちゃんと口を開けて本物と同じように「ンギャーアア」って吠えてくれるんだぞっ!!（ちなみにこの雄叫びは、実際に映画からサンプリングした音声合成LSIによるもの）たかがリモコンとわかっていながらも、このコーフン!!

ハマったぜ、すっかり思いっきり。

送信機のプッシュボタンは6個あって、さっき書いたような動きが表示されているんですけどね、一気に6個全部押すと、一気に6つの動作をやってくれるゴジラちゃん（感涙）

けなげじゃありませんか、まったく。

あー、スリスリ。とほおずりすると、あー、たまらん質感っ。ゴワゴワっとした肌触りが……って本物のゴジラに触わったことないですけどね。きっとそうに違いないっつー感触なんですよ。スリスリ。

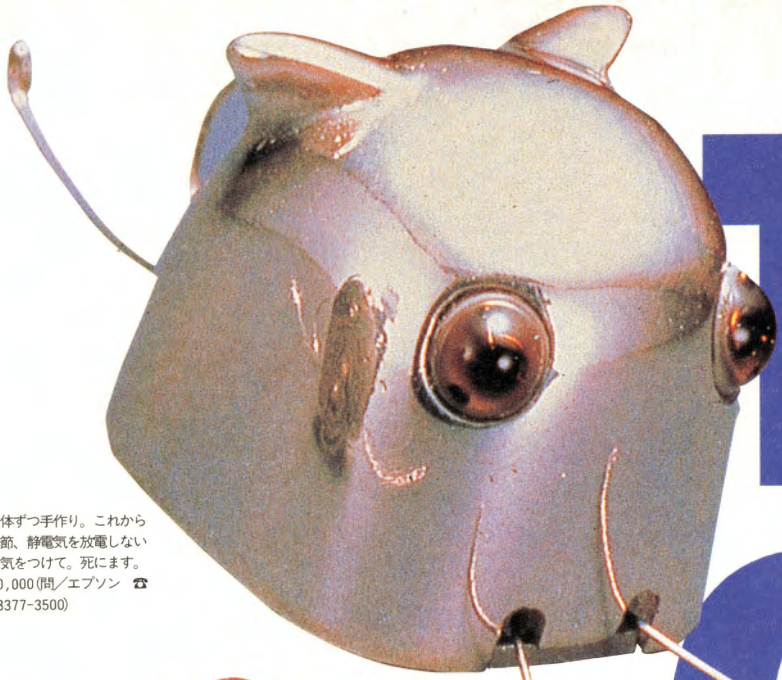
RCOホットに塩ビ系特殊ラバーにかぶりものをしたゴジラでも、夢とロマンがいっぱい。こうなってくると、確かにお買い得かも。（根）

文／川崎和哉・松島賢司・根田美聡・山本善宣・羽田とうそう・岡村尚正　撮影／鈴木圭

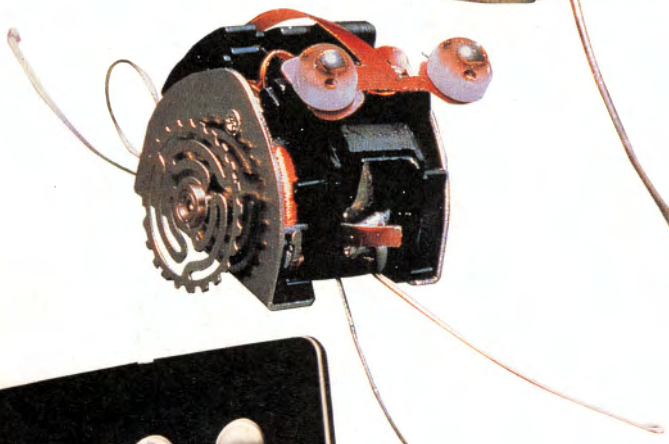
TECHNO GADGET

電気なMONOに踊らされたい!!

男の子はみんな"仕掛け"が大好きだ。思い出してみよう。子供のころ、たくさんポケットがついた洋服があんなに好きだった理由を。僕らは"仕掛け"が機能しているところを見るのがなにより好きで、"仕掛け"＝プログラムがあることそれ自体が価値だった。ここに登場するテクノなMONOたちは、どれもそんな気持ちを思い出させてくれる。役になんて立たなくて大丈夫。何はなくともまず"仕掛け"。テクノ・ガジェットの大集合だ!



●1体ずつ手作り。これからの季節、静電気を放電しないよう気をつけて。死にます。¥50,000(問/エプソン ☎03-3377-3500)



世界初個人所有用ナノロボット!!

●ムッシュ(エプソン)

テクノグッズ・マニアならだれでも、そのブツがハイテクノロジーであればあるほど、そして実用の範囲が低ければ低いほど燃えるものだ。

曰く、衛星からの電波を受けて自分の立ち位置に緯度経度が表示され、地球上での座標がわかる時計。また曰く、室内の容積を瞬時に計測するセンサー。これらのブツに対する感動に、振り込む口座が心に開設されていない者たちはいつだって「だから何?」のリアクションをふりまくわけだが。

自分の座標がわかる時計は「宇宙に突っ立っている自分」を見出すツールであり、室内の容積を計測する機械は「地球の大気ですら有限な容積を持つ」ことを発見するツールなのである。

ハイテクノロジーグッズは科学と祈りの狭間を、演算可能な空間とロマンあふれる未知なる空間を、瞬時に行き来する力を僕らの脳にハメる。その力のハマった脳から見る世界では、手元の小さなブツの半導体の巾を光速で巡航する電子と、爆発的な勢いで拡がりつづける宇宙の果てと、僕らを地球に張りつける重力とを同時に発見する。まさにクラクラする世界なのだ。

さてムッシュ君だが、エレクトロニクスと精密機械工学によって産み出された、目に光を当てるとその方向に歩き始めるナノロボット。

寸法が1/10になると働く重力は1/1000に、粘性力は1/100になり、静電力は変わらず、結局粘性力と静電力の影響が増大し、そして金属面間の摩擦係数も1平方ミリ以下になると3倍以上になる。よってうまく働かせるためには部分の加工誤差が1/1000以下でないといけないというシビアな状況下で手作りされている。12・4×11×10・8ミリ、重さ4・3グラムのコンパクトなボディに感光センサーとステッピングモーター、左右の目の光度差を計算して方向を変えるCPUなどの超精密テクノロジーが凝縮しているハイテクの塊であり、魂なのである。テクノマニアなら是非飼育すべし。 ㊗

TECHNO GADGET

DJサマ御用達 コンパクト・ディスコ!!

●CD11（ベスタクス）

DJやるならアナログ盤、テクニクスのプレイヤー、と相場は決まってた……なんつうのはこないだまでの話。

ベスタクスが発表した世界で初めてのDJ用CDプレイヤーIICDー33でDJシーンが変わりはじめた。CDー11はその血を受け継ぐ、ベスタクスの自信の新製品。トップローディング方式のダブル・プレイヤーだ。

そりゃあまあ、操作性からいったらアナログのほうがいいに決まってるけど、でもでもあえてそれをデジタルで、CDでやってしまおうという発想がテクノ魂入ってる。

もちろん、DJやるうえで必要な機能はほとんど実現されている。

たとえばDJにおいて極めて重要な曲のつなぎ目には次の曲のスタート・ポイントを記憶するメモリ機能、別々の2曲をミックスするためにはBPM（音楽のスピード）を変えるピッチ・コントローラーもしっかり完備。

トランス・テクノ系サウンドを愛するすべてのDJ（デジタル・ジャンキー）へ。 ㊥

●CDー11プロフェッショナル・ダブル・CDプレイヤーシステム。¥98,000（問／ベスタクス ☎03-3412-7011）

高感度センサーが読む、男と女のラブ・ゲーム!?

●ウソ発見機U.S.O.-800（バンプレスト）

中年男たちは家では家族に相手にしてもらえず、会社では部下のOLにコケにされる。若い男は若い男で結婚してもらえずと、やはり男受難の時代か。そのおじさんを称して『おじさん五段活用』。いわく、オジン（古代生物のように殻が固くて食えない）、オヤジ（職場とゴルフ場以外では浮いてしまう）、オジサン（まあふつう）、おとうさん（最近いくらか柔軟になった）、オジサマ（思考、感性がソフトになり、殻も柔らかくて食べられる）。いくらかマシになったか。一歩間違うと「おじさん恥かきくけこ」で、かっこ悪い・汚い・（知らないくせに）口を出す・毛がない・厚顔無恥と、悪口・罵声の対象となる。職場でも家族ともしっくりいかず、帰宅拒否症でつい寄り道、昨今酒場もイマイチ面白くないから、憂さ晴らしにゲームセンターへ。クレーンゲームをやって、ぬいぐるみの人形を取って、結構、満足そう。これが子供おやじである。もっともクレーンゲームでぬいぐるみというのは、おやじギャルのOLにも人気があるが……。

そんな子供おやじとおやじギャルのためのセンセーショナルなアミューズメントマシンが誕生した。その名も〝ウソ発見機〟。コインを投入後、同伴者出題と機械出題から出題方法を選択。質問数は3000問。真偽の判定は画面に表示された波形（＝プレイヤーの発汗状態）により、診断結果の波形を読んだコメントは9400種。電子工学が紡ぐ愛憎劇。 ㊥

●真贋のほどは、とにかくゲーセンで実際に試してみるしかない。アーケード専用（問／バンプレスト ☎03-3847-5164）

飲酒度だってハイテク・チェック！

●アルコールチェッカー（アルファニクス）

センサー・フェチ。あるいは数値化おたく。いまの自分やその環境を数字や記号で表わすことに執念を燃やしてしまう。これはそんなガンボーを満たしてくれるハイテク・マシンのひとつ。

特殊半導体ガスセンサーという最先端技術を応用して、人間の息から血中アルコール濃度を計測。安全運転の目安、飲みすぎ防止などさまざまな使い方があるけど、やっぱり〝計測〟できちゃうことの面白さだ。 ㊥

●アルコールチェッカー。¥13,800（問／アルファニクス ☎0462-33-5589）

TECHNO GADGET

『わたしは今、北緯139度・東経35度にいます!』

●ピクシスーPSI-760(ソニー)

GPS(グローバル・ポジショニング・システム)衛星を使って自分がいる場所の緯度/経度がわかる!ということで計測おたくの間でも秘かなブーム(?)のピクシスだが、これはその最新型。大きなディスプレイからもわかるように、これはもう、持ち歩ける自動車のナビゲーション・システムみたいなもんである。メモリ・カードが使え、そこにソフトをインストゥールすることで地図上に自分の位置を表示させることができるのだ。

そんなもん、なにが面白いのおー? と思ったあなたは、われわれがグローバルなネットワークのなかにいやがおうにでも組み込まれてしまってるってことに気がついていない。ぼくらの居場所は向こう三軒両隣の感覚ではとらえられなくなってる。

●ピクシスの最進化形。自分が移動した経路をメモリ・カードに記録することもできる。¥17,800(問/ソニー ☎03-5448-3311)

望むと望まないとにかかわらずぼくらの居場所は宇宙衛星レベル、地球レベルでしか決定できない事態になってる。自分の現在位置を知りたいというのはけっこうコンゲン的なヨクボーなのであって、で、それほど実用的なわけでもないけど、使ってると、自分の意識がどんどん拡張していくような気がして、それがなんか気持ちよいマシンです。 川

●放っておいても時間になるとプリントアウトが始まり、約2分ですべて終了。画像も鮮明。¥148,000(問/AOR ☎03-3865-1681)

今日からはアナタもワタシも福井さん

●プリンター内蔵ラジオファックス/WX2000(AOR)

「AOR(Authority On Radio communications)」は、もともと無線の受・送信機を作っていた会社。そのノウハウを生かして作ってしまったのが、気象衛星「ひまわり」からのファックス電波を直接受信して感熱紙に焼きつけてしまおう、というこのシロモノ。

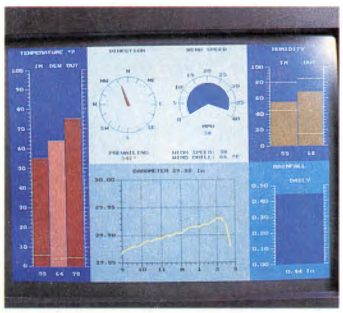
別売りの受信機(AR3000A)の周波数をセットしておけば1時間おきに送られてくる電波も自動的にキャッチ。テレビでおなじみのあの雲の写真が手に入り、西高東低の冬型の気圧配置もバッチリ。このシステムはMS/DOS上で動くボードにもなっていて、受信した画像をハードディスクに自動セーブ。

さらに最大10枚のアニメーション機能つき。雲の動きが手にとるようにわかる。

購入者は学校関係や企業、たまに無線マニアなどがいるそうだが、パソコンさえ持っていれば20~30万あればOK。システムも使いやすく整理され専門知識は不要。

もうひとつオマケで『PCウエザーモニターシステム』(写真下)も紹介。コンパクトサイズのこのマシンは、オプションの風力センサー、雨量計などを接続すれば気圧、湿度、雨量、風力、などなどのデータを液晶モニターに表示してくれる。さらにDOS/V用のソフトを使えばパソコン内にそのデータを蓄積、分析して、グラフも作れてしまう。

これでアナタのデスクトップはすぐさまハイテク百葉箱!! 松



ハイテク・モッズならこれを駆れ!

電動スクーター●ヤマテES6000(ヤマテ工業)

モッズの定番はベスパだが、ハイテク・モッズはこれに乗る! というわけで電動スクーターである。電気自動車というとなんとなく実用的じゃないイメージがあるのだが、これはまるで違う。フルに充電した状態で30キロは充分に走るし、なにより充電がカンタンなのがいい。ふつうの家庭用コンセントにプラグをブスッと差すだけ。あとは夜寝てるうちに充電が終わってる。スピードだってガソリン・エンジンの50CCスクーターに全然負けてないし、加速に至ってはそれを上回る性能を誇ってる。ほとんど音もなく廃ガスも出さずにするすると走るサマはまんま〝未来の乗物〟。

こういうマシンが埼玉の小さな部品製造会社で開発されたというところがなんともかっこいい。これからはデザイン的にももっと面白いものが登場するらしいので期待したい。 川

●現在、ES600は予約殺到。なかなか納車できないほどの人気だとか。¥498,000(問/ヤマテ工業 ☎0492-59-3471)

TECHNO GADGET

青い目のパソコン界にAV戦争勃発……か!?

●アミーガ4000（コモドール）

●無骨にみえるがすごくフレンドリーなマシン。画期的頭脳のアミーガ。¥729,800（問／ミック・ジャパン ☎03-3299-7377）

●マッキントッシュ・セントリス660AV（アップル）

●ピザ・ボックス・スタイルと呼ばれる薄型マシン。でも中身は超高速。¥398,000～498,000（問／アップル ☎03-5952-0505）

グラフィックが得意なパソコン、っていうとまず真っ先に頭に浮かぶのが、ここ数年、日本でもかなり一般的になったマッキントッシュだろう。いまや、デザイナー、イラストレイター、フォトグラファーにとっては欠かすことのできないマシンとして知名度を獲得した。

しかし、こと、グラフィックをアニメーションさせる、という仕事になると、がぜん浮上してくるのがアミーガというこれまたアメリカ製のコンピュータ。『ウゴウゴ・ルーガ』のCG制作に使われたことで一躍注目されるようになったコモドール社製のマシンだ。解像度、色数、日本語への対応という面では形勢不利ながら、グラフィック専用のチップ（AGA）を持ち、マック・ユーザーにとっては驚異といえる速度とラフでおおざっぱな操作感でアニメが作れてしまうのだ。またビデオ編集マシンとしても優れていて、近ごろはどこのテレビ局でもかならずアミーガが活躍しているようになり、注目度はどんどん高くなっている。日本のパソコンにくらべるとかなり安い値段のマシンで、以前だったら数千万円クラスの機材でしか実現できなかったような映像処理が可能なんだからそりゃ使うわな。要するにおチープなのにプロフェッショナルなのがアミーガなのだ。

ところが、ここでまた異変が起きる。今年7月に発表されたマックの最新ラインナップがAV（オーディオ&ビジュアル）に重点を置いた新世代マシンになっていたのだ。その名もAVシリーズと呼ばれるこのニュー・マックはDSPという映像・音声を高速処理するチップを搭載し、かつ、映像出力／映像入力の端子がついたのだ。ということは、僕らは特別な周辺機器を買い足すことなく、ビデオから映像を簡単にマックに取り込んだり、逆にマックで作った映像をビデオに録画することができるわけだ。ワープロも使いたい、表計算もしたい、お絵かきもしたい、ゲームもしたい、パソ通信にもハマりたい、CD-ROMも楽しみたい、となんでもやりたくて、しかもDTPも、という願望をとりあえずはすべて満たしてくれるマシンなのだ。

ぬー、これでまたまた面白くなったわけだが、しかし、選ぶほうにとっては悩みがひとつ増えたことになる。ごくごくまともなパソコンの使い方をするんなら当然マックを選ぶのが正気の選択だが、日本語処理はほぼダメを承知で正気じゃないマシンを選びたくなってしまうのもテクノ・エンスーの業というもの。しかししかし、ここんとこのCD-ROMの充実ぶりをみればマックなしではいられない気もしてきて、こりゃもう、どうしろっちゅうんじゃい!?ちくしょーこうなったら両方欲しいぞ！ ハイテク・エンスーはテクノな快楽のためにはひたすら強欲なのだ。本誌の表紙のCGやウゴウゴのCGを制作してる〝ウルトラ〟さんだってオフィスにはマック&アミーガのマルチ・ユーザー状態なのだ。アミーガでひたすら脳ミソ溶けてる系のアニメを作りカルトなゲームにはまりつつ、マックでお仕事&CD！ というのが理想だろうか。残る問題は金だけである。 川

色よし！カタチよし！のウゴウゴ系マシン

●スーパー・スピーク&スペル（テキサス・インスツルメンツ）

なにがいいってそりゃアナタ、カタチとブランド名ですがな。なんつうかもう、テキサス・インスツルメンツ社製、と聞いただけでかっくいー！ ってなっちゃうのだ。けっこう技術系の匂いのするハードなメーカーが子供向けマシンを出しちゃったってとこがいいんだろう。子供向けっていうとついつい妙に丸っこくなりがちだが、これは直線と曲線がハイブリッド状態のグッド・デザイン。キーボードのアイコンや書体のセレクトのセンスもイカしてる。

機能的にはとくにすごいわけではない。ゲーム感覚で英単語のスペルが覚えられる、というものだ。国産の子供向けグラフィック・コンピュータみたいなすごさはないんだけど、やっぱりこっちのが魅きつけるものがある。このマシン、しゃべるんだけど、その声がまたカワイイ！ 川

●持ち歩きたくなる色とデザイン。¥19,800（問：キャノントレーディング ☎0120-030-353）

ゲーム・ウォッチャー宣言!!

文／佐藤大

僕が『ゲーム&ウォッチ（商標では&が入るのだが呼び名では入らない）』収集を始めたのは今年に入ってからである。べつに質屋で探しているコアなコレクターなワケではない。まだ新品が買える市場があるのだ。それは海外。そう『ゲームウォッチ』は、日本では発売されなくなったが海外では人気商品である。しかも新作が、いまだに任天堂から発売されている。それが'90年発売の『マリオ・ザ・ジャグラー（日本未発売）』。僕らが『ゲームウォッチ』に出会った'80年代初期には、まだマリオは登場していなかった。それが主役となっているのは驚くべき事実である。

その歴史は、'80年発売。開発はウルトラハンドを開発した横井軍平氏。彼が9年後に開発するのが『ゲームボーイ』だということを考えると感慨深い。当時は、子供が『時計』と『電卓』を持つのがステイタスだったということもあって売れに売れた。『ボール』などといった初期作品の後すぐに改良版であるワイドスクリーン発売。'82年に実験的な『パノラマ』発売。これは大型でカラー画面。その次の『ドンキーコングJr.』には操作ボタンに左右だけではなく上下がプラスされる。考えてみるとじつはこの過程、あのヒット作『ゲームボーイ』開発のステップではないか。パノラマのサイズが後のゲームボーイの原型で、ドンキーの4つボタンは十字キーへ発展していった……。

というワケで僕が『ゲームウォッチ』をいまさら集めるのは、当時ひとつも買ってもらえなかった腹いせだけではない。ちょっとした歴史研究材料でもあるのだ。

TECHNO GADGET

ハイテク・アスリート御用達の最新シューズ

●アディダス・チューブラ2（デサント）

ナイキのAIRシリーズも画期的だったけど、これにはかなわない!? なんたって、自動車のタイヤみたく、ランナーの走り方や体重などの個体差にあわせてソールの空気圧を自在にセッティングできてしまうのだ。その名もチューブラー・テクノロジー！ という可変システムが採用されている。しかもこれまでのシューズみたいにミッド・ソールに空気を入れるのではなくて、ソールのいちばん底、つまり地面に触れる部分に空気を入れてる。衝撃の発生する地点でそれを吸収してしまうのだ。だから裏側からのフォルムもとても美しい。さらに、空気圧のセッティング時に使う専用のポンプはデジタルで空気圧を表示するというテクノぶり。こりゃあもう、シューズというより人間の〝外部拡張オプション〟という趣なのだ。

テクノ・ブラッドは足元から。サイボーグ気分のステップで疾走したい!!

㊥

●エア・ジョーダンをしのぐ人気商品となるか!? のハイテク・シューズ。￥16,000（問／デサント ☎03-3817-0647）

プロも欲しがった? ハイテク・シンセギター

●ジャミネーター（ヤマハ）

再現!! あのジミー・ペイジほか有名ギタリストたちも次々とアルバムで使用!!……と、それはいいけど、そんなの、無理にギターにしなくたってふつうのシンセで弾けばいいじゃん、ってな代物だった。消滅したわけではないらしいが（興味もないからよくわからん）、まあ、悲しきテクノロジーの徒花ではあった。

最近ではパーカッション・パッドがついていたり、リズム・パターンやメロディがサンプリングされている〝ひとりでバンド演奏が楽しめます〟的なシンセが街の楽器店に並んでいるが、ほとんどオモチャ。また、俗に『象さんギター』と呼ばれたアンプ&スピーカー内蔵型のミニギターが人気を集めたりもしたっけ。

で、これはそんな遊び感覚をひとつにまとめた自動演奏型なんでもやりますギター。ボタンの組み合わせで、あなたも今日からキース・リチャーズ!! かどうかは知らんが、幻のギター・シンセの残像がよぎって、微笑ましくはある。

㊦

●オリジナル5曲内蔵。バックの演奏に合わせてジャカジャカ。￥27,500（問／ヤマハ ☎03-5568-2937）

TECHNO GADGET

電子手帳の突然変異か!? パーム・トップの大きな革命

●マック・ユーザーにとっては強力な秘書となるツールだ。もっと遊びがあれば最高。699〜949ドル(op価格)(問/アップル ☎03-5952-0505)

●ニュートン・メッセージ・パッド(アップル)

アップル社が新たに仕掛けるパーソナル・デジタル・アシスタントPDAの第1弾として世に問うコミュニケーション・ツールがこれだ。入力はすべてペンで行なわれ、マッキントッシュのようにアイコンを使ったグラフィカルなユーザ・インタフェースを持っている。その点は、DOSが走るHP100LXと好対象。文系のメッセージ・パッド、理系のHPという感じか。また、メッセージ・パッドという名前のとおり、ファックス、パソ通、電話、ポケベルなどとのコミュニケーションに重点を置いた作りになってる。こっちも早く日本語化して! (川)

●手の平サイズのIBM-PC互換機 ¥123,000 (問/横河・ヒューレット・パッカード ☎03-3335-8333)

●HK100LX(横河ヒューレット・パッカード)

まずは上の写真を見てほしい。一見すると手の平サイズの電子手帳。しかし、なんとこの大きさで、IBM-PC互換機なのだ。要するに数年前までは主力マシンだったデスク・トップ・パソコンの機能がまるごと手の平の上に乗っかちゃってるというわけだ。ROMの中には最新バージョンのMS/DOS(英語版)、ロータス1-2-3、電子メール・ソフトなどがあらかじめインストゥールされてる。そのうえ、たくさんのIBM-PC用のソフトが走ってしまう。極端な話、このマシンで"フライト・シミュレータ"をやって遊んじゃうことだって不可能じゃないのだ。これで四六時中コンピュータと離れずにいられる。早く日本語化してくれ! (川)

世界はレゴ・ブロックだ! "ゴントロール"の快楽

●レゴロゴコントロール(ロゴジャパン)

レゴ・ブロックで遊んだ経験のない人というのはまず、いないだろう。だれもがそれで家を作り、車を作り、ロボットを作り、お城を作った。それは現実世界のシミュレーションだった。自分のお家の外側に存在するものを、ぼくらはまず、レゴで模倣して組み立てることによって、手に入れた。そこにある真実に近づこうとした。それはとても楽しくて好奇心を満たしてくれる体験だった。そう、子供のときのはなし。でも、レゴが子供のためだけのものになってるとしたらこれは由々しき事態である。こんな面白いものを子供だけに占領させておくことは許しちゃおけない。

レゴのもっとも進化したかたちといえるのが"レゴロゴコントロール"と呼ばれるキット。教育用コンピュータ言語として世界中で広く使われている"LOGO"を使って、レゴ・ブロックで作ったロボットやバギーやクレーンをコントロールできてしまうのだ。プログラミングが成功した喜びをモニタ上でなく物理的な動きで感じられるわけだから面白い。そのプログラミングも"ひらがな"でOK。まるでウゴウゴの画面を見てるようなおキラクさでかなり高度なプログラムが組める。本来は小学校・中学校用の教材なんだけど、洗濯機の機能をシミュレートしたり、交差点の信号機をシミュレートしたりとかなり高度なコンピュータ制御を体験できるのだ。たとえば洗濯機の場合、「洗い」「すすぎ」「脱水」という一連のメニューやドアが開いてるときは安全センサーが働いて動作が止まる、というところまでプログラミングが可能なのだ。こりゃもう、ヨコドリして楽しまない手はないだろう。

そして、究極の夢はテクノの箱庭だ。どんどんシステムを拡張していけるから、シム・シティみたくレゴ・ブロックで都市を作ることだってけっして不可能じゃない。大通りを車が走り、交差点ではロボットが交通整理、ビルの自動ドアが開閉し、暗くなれば外灯がつき、遊園地では回転ブランコが回ってる、というような。

考えてみれば、レゴ・ブロックというのはすごくデジタルな感覚の遊びだった。コンピュータのビット・マップとブロックのパーツは感覚的にとても近い。きっと子供たちはヘタウマCG描くみたいにレゴを組み立て、ハックするんだろう。

(問/ロゴジャパン ☎03-3371-6501)

最先端技術のムダ使いなんて言わないで

●腕リモ（カシオ）＆バイナリーウォッチ（HAテクノ）

たまにテレビのリモコンが見当らず、家中ひっくり返したりしません？　リモコンがないと不便でしょうがない。

そんなときにこの『腕リモ』があれば安心。これひとつあればテレビ、ビデオがワンタッチで思いのまま。しかもどのメーカーにも通用する。腕時計なので時刻も一目でわかり、なくなることもない。でも、ですね、メーカーごとに設定を切り換えないと使えない。ソニーなら何番、とかね。あの小さい腕時計のボタンで何十個もある番号から選び出すのは、面倒でしかなかったりするんだけど。まあ、その手間を除いてもウケる商品ではある。

ついでに二進法で時刻を表示する『バイナリーウォッチ』も紹介。コンピュータはもともと演算処理に二進法を用いてるけど、これはそれをそのまま時計にしちゃったモノ。でも何時だかわかんねーよ!!（デジタルでも表示してくれてるけど）　㊎

バトルソード闘剣士（トミー）

ナックル・ファイターにハマってるんス

伊藤ガビン

ラジコン格闘ロボット、とでもいえばいいのか。プラスチックのロボットを操って相手のロボットを倒すのが目的。いたってシンプルだけど、子供たちの間では秘かなブームを呼んでいた。これがなかなかにハマるのだ。伊藤ガビン氏もこいつにハマったひとりである。

＊

ナックル・ファイターってさ、単純でしょ。けっこう作り、しょぼいじゃん。機能としてバラしてみるとしょぼいよね。で、あんなに単純だから感情移入なんかできないようにみえるじゃん。ところがそう思わせといて、実はすごく感情移入できちゃう。それが僕はすごく面白いとこだと思うんですね。

あんなもんでもさ、スパーン！とパンチきまるとやっぱり気持ちいいんだよね、それなりに。これは〝慣れ〟の問題でさ、やってるうちに気持ちよくなっていくもんなんだけどさ。で、思ったのは「感覚というのはソフト・ウエアなんだな」ってことでさ。つまり、書き換え可能なんですよ、人間の感覚っていうのは。

たとえば〝さかさ眼鏡〟っていうのがあって、景色が上下逆に見えるんだけど、これをかけたまま生活すると、最初はただ歩くこともままならないんだけど、だんだん感覚のほうがそれに慣れてきて、全然問題なく生活できるようになるんですよ。チャリンコにだって乗れるしね。これはつまりわれわれのソフト・ウエアがいつの間にか書き換えられているんですね。あるいは目が見えなかった人が、ある日突然見えるようになった。そうすると、はじめは世界がすべて二次元に見えるらしいんですよ。そこから次第に三次元のパースペクティヴが自動精製されていくらしいんです。ということはつまり、われわれの〝感覚〟っていうものが、そもそものはじめから絶対的なものじゃ全然ないってことなんですよ。で、『ナックル・ファイター』ってあんなしょぼいガキのおもちゃなんだけど、そういうことを実感させてくれるんですよ。いつのまにか、あんな単純なものでもパンチが決まれば気持ちよくなっているっていう、感情移入できてしまってるっていう、ね。そのとき、われわれの頭の中に『ナックル・ファイター』用のソフト・ウエアが自動精製されてるんですよ。自分の機能が書き換えられてるっていう。それが面白いわけです。

いろいろ考えさせるおもちゃですよ。これやって以降、僕はヴァーチャル・リアリティはやっぱり必要なんだ、っていう風に以前とは意見をまったく正反対に変えてしまいましたね。人間の感覚っていうものについていろいろ洞察してしまうんですよ。

最近はアキちゃいましたけどね。でも僕、なんでもすぐアキちゃう人だから、別に『ナックル・ファイター』が悪いわけでもなんでもなくて。ただ、あのデザインはかっこ悪いよね、単純に。種類もないしさ。もう少しなんとかしてほしいですよね。あと、最近はいろんなメーカーがてんでバラバラに格闘ロボット出してるでしょ。レギュレーション決めてやったほうが絶対いいよね。メーカー間の格闘ができないと広がらないよ。せっかく面白いんだから、そのへんは、がんばってやってほしいです。　（談）

ナックルファイター（バンダイ）

●三角形を組み合わせた幾何学的な文字盤がシンプルでイイ。￥9,800（問／HAテクノ☎03-3860-5277）

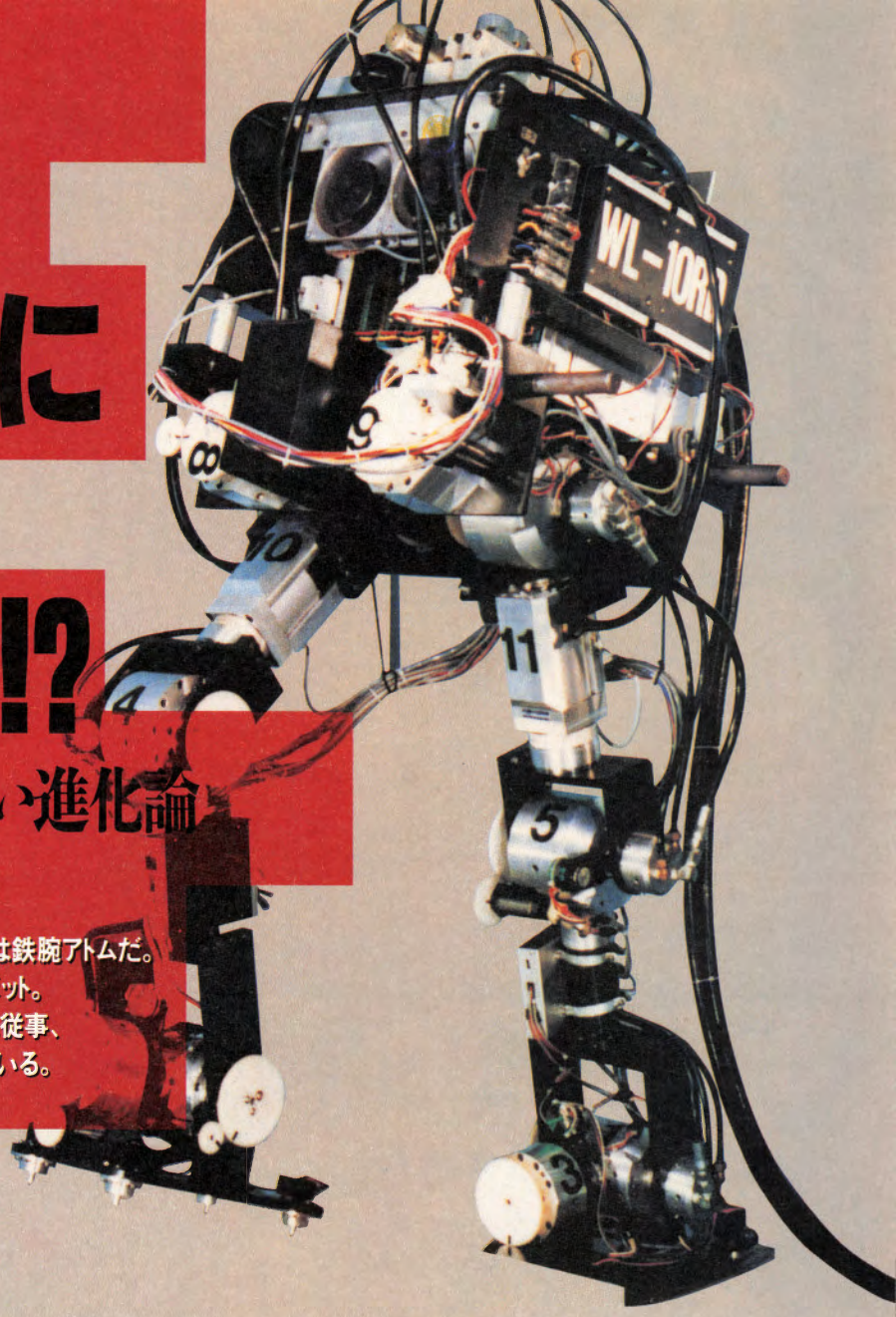
●便利かどうかは実際使ってから判断して下さい。￥9,500（税別）（問／カシオ☎03-3347-4811）

ハイテク・プロダクツ最前線

ぼくらはアトムの夢にどこまで近づけるか!?

2足歩行ロボットの果てない進化論

それはもう1世紀以上もの間の、人類の念願なのだ。ヒューマノイド。だれもが人間型ロボットの夢を見た。もっとも明解に、ひとつの理想的ビジョンを提言したのは鉄腕アトムだ。体型も身体機能もメンタリティも人間に限りなく近いロボット。2足歩行ロボットの分野で世界的にも最先端の研究に従事、見果てぬ"アトムの夢"を追いつづけている人たちがいる。いま、ロボットはどこまで進んでいるのか?



ぼくらが「ハイテク」、「テクノ」、あるいは「SF」という言葉を聞いたときに、まずまっさきに、あるいは逆に最終的な到着点として頭に浮かべるもの。それがロボットだ。ロボットはハイテク的なるもののいちばんシンプルな象徴であり、同時にまた究極的な夢でもあるのだ。いずれにしてもぼくらは、ずっとずっとロボットに憧れつづけてきた。しかもそれは単に生活を便利にするためのサーヴァントじゃなく、ぼくらのそばにいて、友人としてつき合えるようなロボットだ。彼のかたちはぼくらととてもよく似ていて、ぼくらとおなじように歩き、手をつかい、言葉を話す。

そんなヒューマノイド。要するに人間形ロボットは今、どこまで実現されてるんだろう。2足歩行ロボットの研究で世界的に知られる早稲田大学理工学部の高西先生と、彼が生み出したロボットたちに会ってきた。

ロボットは電脳空間で進化する

いま、2足歩行ロボットの最先端というのはどのくらいのことができるようになっているんだろうか。

「まず2本足で歩くことができます。でも足だけで歩くんじゃありません。上体があって、それが前後左右に動くことでバランスをとって歩くんです。それから極めて原始的ですが"学習"することができます」

ここで単純な疑問が生まれる。おもちゃのロボットはもう何十年も前から2足歩行してなかったっけ?

「2本足で歩くといっても、たとえばおもちゃのロボットのように、単にはじめから一定の動きがプログラムされていて、片足で止まっても倒れないようなものじゃだめなんです。人間の歩行っていうのはもっともっとはるかに複雑です。上体、腰、足の動きが相互に干渉しあって複雑なシステムを作り上げているんです。われわれはそこで理想的な歩行パターンを探し出すために、GA、ジェネティック・アルゴリズムという概念を導入しました」

これは簡単にいうと、コンピュータのなかで歩行モデルを進化させよう、っていうこと。進化というのは環境に適応できる種が残り、適応できない種が自然淘汰されることで起こる。その過程のなかで人間も2足歩行できるようになったわけだが、そういう進化の過程をコンピュータの仮想世界のなかでシミュレートする。それを何千世代分もつづけると、もっとも理想的な歩行パターンが生き残っているというわけだ。

高西淳夫／早稲田大学理工学部助教授。現在37歳だが、"理知的な少年"の面影が漂う。

文／川崎和哉　撮影／鈴木圭

HE
HIGH-TECH ENTHU

ロボットは自転車に乗れるか!?

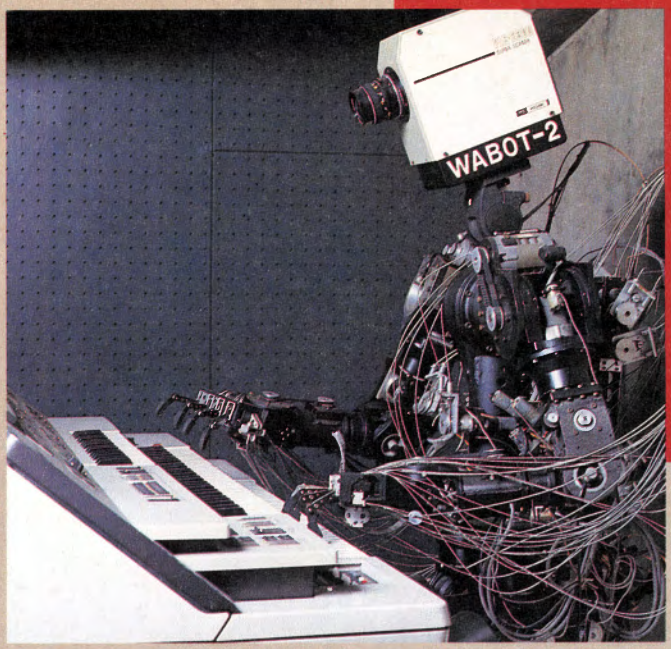
「それから、たとえば障害物や路面の凸凹があった場合ですね。以前は倒れてしまっていた。それを上体でバランスをとることで克服したわけです。いかに人間の歩行において腰から上が大事か、ということですね」

さらに足の裏にセンサーをつけることで路面の状態の情報にリアルタイムで対応できるようになったという。残念ながらロボットの現物は研究のために解体されていて、直に見ることはできなかったのだが、ビデオのむこうで障害物を越えて歩くロボットの姿はなんだかとても感動的だ。ぐわしゃっ、ぐわしゃっ、という感じで歩いている彼だったが、それは直線的な動きではなく、どこか有機的な雰囲気があるのだ。

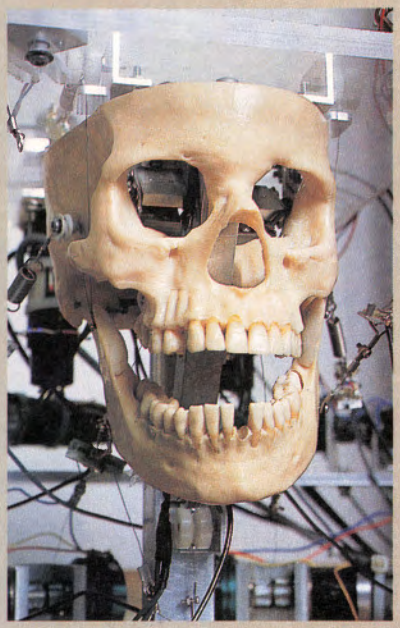
そして学習。ロボットの後ろに大きなハンドルのようなものがついている。はじめ、ロボットはうまく歩けない。そこで後ろから人間がささえてやる。そうやって、なんどもなんども人間の力を借りながら歩いていると、少しずつ少しずつ、彼は上手に歩けるようになっていくのだ。それはなんだか、ぼくらが子供のころに自転車の乗り方を教わったときの光景そっくりだった。

「これからどんどん〝学習〟という要素は大事になっていくでしょう。最初はいま見ていただいたようにボディ・ランゲージ的に教えていたわけですね。そこから今度は自分で学習するように研究を進めています」

たとえば足の裏のセンサーで障害物の存在を知ることで、次に障害物に出会ったときには前より上手にそれを越えることができるようになっていくような。これが進化していけばきっと彼らロボットもぼくらとおなじように、複雑な街中を歩き回ることができるようになるはずだ。



つくば博であのN響と共演した輝かしい経歴を誇るエレクトーン弾きロボ。頭のカメラで譜面を読み取る！


人間の顎の動きをシミュレートしたダミーヘッド。これによって逆に人間の筋肉がどのように働いているかがわかる。

〝彼〟とぼくらの境界線

「ロボットが人間の日常生活のそばで働く以上は、基本的に人間形をしてなきゃいけないと考えています。機械が人の住環境に侵入してくるわけですから、人と同じような体形で、人と同じような機能を持ってないと不都合が生じるんです」

まず、単純な話、いまの住環境（たとえば天井の高さとか、電灯のスイッチの大きさとかにしても）というのは当然、人間を基準に作られているわけで、ロボットが人間とかけ離れていると、それに合わせて住環境を整備し直す必要が生じてしまう。コミュニケーションの問題もある。ロボットになにかを伝えよう、教えようと思ったときに、いろんな規格が違っていればそれだけコミュニケートしにくくなる。たとえば箸の持ち方を伝えようと思ったときに、ロボットの手が人間と全然違ってると、これはもう、伝達不能になるわけだ。

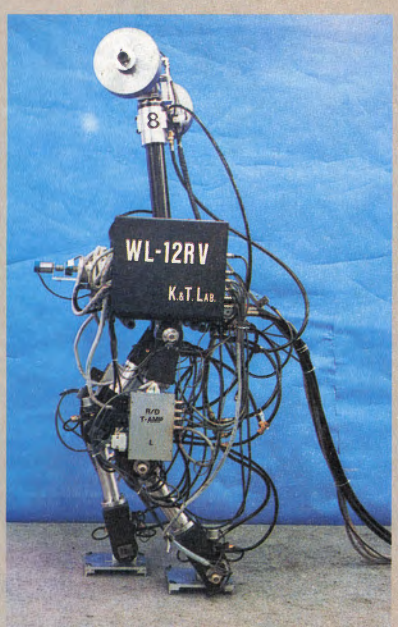
しかし、ということはロボットというのは限りなく人間に近づいていくものなんだろうか。究極的には人間と区別のつかないようなものに進化していくんだろうか。

「それは倫理の問題がからんでくるから、わかりませんね。ただ、〝心〟の存在がロボットにとって大切だというのはあります。人間とコミュニケートするうえで、人間の〝心〟というものを理解できないとうまくいかないんですね」

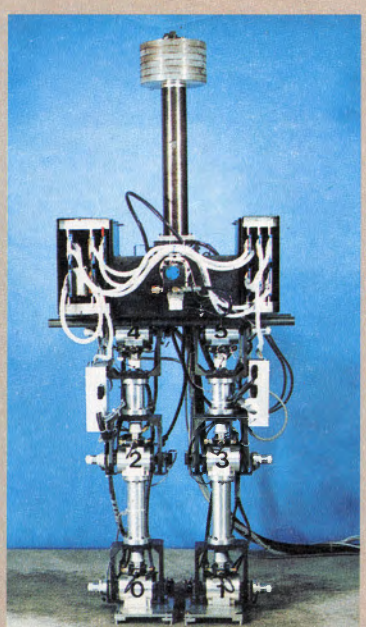
ますます人間じゃないか!?

「ははは、人間はそんなにシンプルじゃないですよ。でも、われわれの生活のなかに人間形のロボットが入り込んでくることだけは確かですね。もう、SFでもなんでもなく」

ぼくらがアトムに出会えるのは、どうやらそんなに遠い遠い未来の話ではなさそうだ。



高西先生の研究室の最新ロボット。上体のおもりが左右に振り分けられている。なんとなく腰つきがかわいくみえる。


WL－12。1986年に開発された。上体を振りながら歩くことで安定を得、路面の凹凸、障害物を越えることができる。

究極のハイテク・フィギュア

ミクロマン伝説

わずか10センチの身長で'70年代の子供たちの間に君臨した男がいる。彼の名前はミクロマン。タカラのサイボーグ・ミニチュア・シリーズである。その非日本的なフォルムはぼくらのテクノ・フェチ・ゴコロをくすぐりまくった。このルーツ・オブ・テクノ・ガジェットの魅力を再確認しよう!

'70年代、日本に花開いた"超合金文化"。当時小学生の男の子はだれもがあのアルミ・ダイキャストのミニチュアに夢中になり、すべてのいじめっ子はすべてのいじめられっ子から超合金を奪い取ることに血道をあげていたもんだ。しかし、その華々しい"超合金文化"の幕開けを予感させた傑作フィギュア・シリーズが存在したことを、忘れてはならない。そう、ほかでもない、われらが"ミクロマン"である。

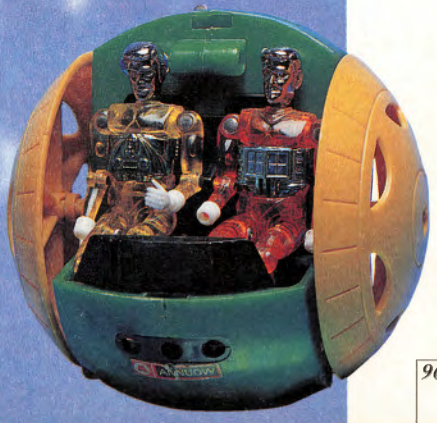
身長たかだか10センチのこの人形だが、それは"子供のおもちゃ"が"子供のカルチャー"、"子供のマニア"へとダイナミックな変貌を遂げるきっかけを作った。いわばそれは"おたく大国ニッポン"のあけぼのだったのだ。そしてここにきて、タカラがリリースしていたこのサイボーグのミニチュア・シリーズへの再評価の波がにわかに盛り上がってきている。前橋には新たに草の根的に"ミクロマン・ファンクラブ"が設立されたとも聞く。

ミクロマンの世界観

「ミクロマンにはね、世界観があるんだよ。それもかなり強力なね」

そう語るのは現在28歳の渡辺さん。彼はファンクラブに所属したりデッド・ストックを漁ったりはしないが、子供のころに受けた衝撃が今も忘れられず、ミクロマンを大切に保管している。彼のルーツは「ミクロマンとロック・ミュージック」と公言してはばからない。

「ミクロマンが画期的だったのはまずあのサイズだろうね。あれは6畳間に兄弟ふたりっていう70'sの日本の子供部屋事情を考えたときにパーフェクトな大きさだったんだよ。それまでもロボットやサイボーグの人形ってのは存在したんだ。たとえば、変身サイボーグとか少年サイボーグとかさ。それもすごくよくできてて、デザイン的にもキレてたんだけど、どれも大きさが20センチ以上はあったんだ。そうするとさ、世界がその人形一体だけで完結しちゃうんだ。デカすぎる。その人形の乗物とか基地とかっていうとこれはもうかなり大きくならざるを得なくて、そんなの部屋に置いとけない。ところがミクロマンはあの大きさでしょ。で、値段も抑えられてて、いろんなミクロマン用の乗物や基地がリリースされてさ、はじめからひとつのミクロマン・ワールドを作って楽しめることを前提として考えられてたんだろうね。で、なんつっても収集癖



文／川崎和哉　撮影／藤田正弘　取材協力／渡辺文武

HIGH-TECH ENTHU

を喚起するじゃん、このサイズって！」

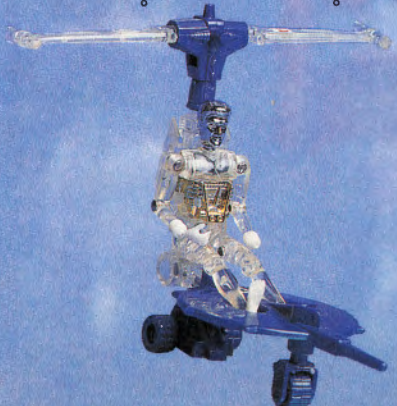
ミニチュア世界をさまざまなオプションで拡張していくことの快楽。6畳間にテクノな箱庭をつくることの快楽。しかも、ミクロマンの乗物や基地にはたいていちょっとびっくりするようなガジェット（仕掛け）が組み込まれてて、合体・変形が可能だった。バイクがヘリコプターと一体化したり、球状の宇宙船が陸上車になったり……。

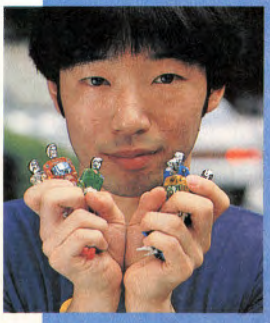
「それとね、ミクロマンには広告以外の〝媒体〟ってのが基本的に存在しないってのも画期的だったんだ。ふつうはウルトラマンでも仮面ライダーでも、まず、マンガやテレビのストーリーが最初にあるわけじゃん。だけどミクロマンって完全にタカラのオリジナルなんだよな。で、メーカーとぼくらが、まさにミクロマンの〝原作者〟になれたわけ。それがまた世界観を広げてくれるんだよね。で、もちろんあのフォルムじゃん。『スター・ウォーズ』以前の時代ってこと考えると、ミクロマンのキャラ・デザイン、メカ・デザインってとんでもなく新しかったんだ。しかもドメスティックな匂いないじゃん。外国っぽいんだよね」

時代による変遷

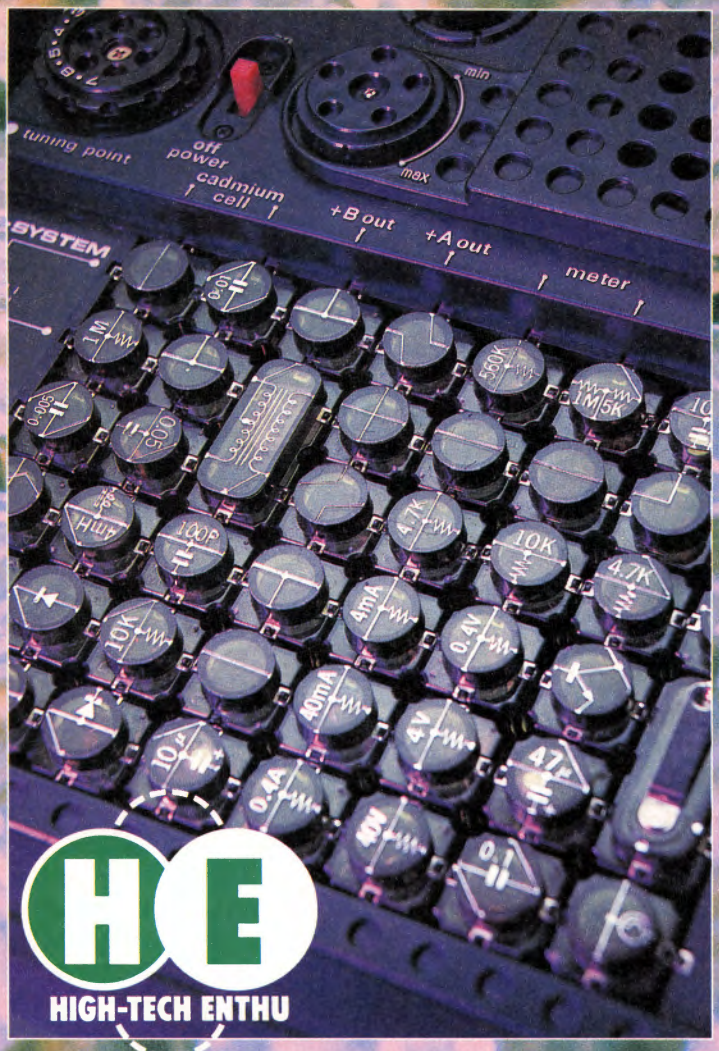
彼によれば、ミクロマンにはおおざっぱにいって4つの世代があるという。まずは初期型。写真では左側の3体だ。髪型は〝ゲネディ・カット〟。英米のSFの影響が色濃い。中期型（写真中央）になると、背中に羽根が装着できるようになる。髪型は'70年代っぽくて本郷猛系（笑）。ワイルドな味。後期はパンツがフレア化し、足元は超合金＝ガンダム系文化を予感させるように大きくヘヴィな感じになっている。そして本格的に到来した超合金時代に対応するかのように、アルミ・ダイキャスト製のバージョンもある。モミアゲ的カルチャーの衰退を反映してか、顔は初期型に戻っている。さらにミクロマンの敵キャラとしてアクロイヤー（写真右端）がいる。これは公害によってヘドロの沈澱した海底から生まれた。有害物質によりミクロマンが単純変化してなぜか心まで〝悪〟になってしまった。このあたり、まだ、グローバルな〝環境問題〟ではなく、あくまで〝公害〟が社会問題だった懐かしい時代を感じさせる。

「今の子供のエンターテインメントって完全にヴァーチャル系にいっちゃってる。それは当然の流れではあるんだけど、物理的なフェティッシュがなんにもないってのはおもろくないね。——にしてもミクロマン作ってた人たちっていまなにしてんだろうね。その人たちって素晴らしいオリジネイターだったと思うんだ」





●今回取材に協力してくれた渡辺文武さんはレコード会社「MIDI」のプロモーター。ふだんは新世代系アーティストを担当し、自らもかなりの音楽マニア。また、少年サイボーグなど多数のコレクションを誇るカルト・キングだ。



幻の元祖マルチメディア・マシン(?)

電子ブロックを追え!

『電子ブロック』を憶えているか?
昭和50年代、早すぎたハッカー小学生たちの羨望の的だった、小さなブロックに入った部品の組み合わせでさまざまな機能を発揮するマシンである。この幻のマシンを追跡する!

「情報求む! 電子ブロックを探しています」

そんな"駆け込み"をとあるパソコン通信ネットの伝言版にアップロードした。次の日、僕あてに今までもらったことのないほどたくさんの電子メールが寄せられていた。何度も秋葉原のジャンク屋に通って情報を集めようとしたが、すべて空ぶりに終わり、やはり電子ブロックは歴史の荒波のなかに消えてしまったのか(大げさ)!? と煮詰していたのだ。それはほとんど信じられない事態だった。

「電子ブロックという文字を見てとてもなつかしくなりました。そんなメールがとても多かった。想像以上に電子ブロックというのはテクノな人々のルーツとして脳裏に焼きついているようなのだ。いま、20代後半から30代前半の"男の子"にとってそれは憧れのマシンだった。『ベルクイズQ&Q』の夏休み子供大会の賞品としても高い人気を誇っていたのだ。さて、そんなふうに寄せられたたくさんの情報をたどって、ついに幻の電子ブロックに出会うことができた。

電子ブロックは学研から発売されていた電子工作実験セットのようなものだ。一センチ四方くらいのブロックの中に電子部品が収められていて、それをパズルのように組み合わせていくことでさまざまな電子回路を組めるのだ。たとえばラジオ、たとえばブザー、という具合に。キットによるが100~200種類近い回路が組めてしまう。いわば元祖・超アナログ的マルチ・メディア・マシンなのだ。

今回、親切にも秘蔵の電子ブロックを見せてくれたのは小野智さん。彼もまた小学生のときに電子ブロックが欲しくてたまらなかったクチ。

小野智さん。現在パソコンのエンジニア

昭和50年ごろに名古屋にあった「学研電子ブロック友の会本部」が発行していた「学研電子ブロックニュース」。いろんな回路のアイデアが紹介されていて、当時の盛り上がりがしのばれる。

当時は買ってもらえなかったのだけど、社会人になった今、電子ブロックのことをふと思い出し、すると欲しくて欲しくてたまらなくなり、彼もまたパソコン・ネットで呼びかけてついに手に入れたのだという。

彼の所有している電子ブロックはEX-181という最も進化したタイプの機種。マニュアルの範囲内だけで200種類ほどの回路が組める。ほんのさわりだけでも紹介しよう。

「カエル」「どうふ売りのラッパ」「電子小鳥」「エレクトロニックオートバイ」(かっこいい響き!)。この辺は"音"を出す回路。だけどもっと複雑になるとすごいぞ。「うそ発見機」「簡易水質計」「無線電信機」「脈拍計」「光線銃の原理回路」「暗くなると電波を発射する回路」そして、「エレクトロニックすいみん機」ってなんだかよくわからないがすごい! こういうものがみんな実際に動いてしまうのだ。さらにこのEX-181には原始的なシンセサイザー回路が入ったブロックまでついているのだ。このシンセ・パーツによってUFOの音などテクノな音がいろいろ出せてしまう。これをマルチメディアと呼ばずしてなにがマルチか。

きょうび、小学生だって32ビットのパソコン持ってたりする時代だが、果たして、その高速マシンはこの電子ブロックに比べてどのくらい面白いものなのか。いまのパソコン・ホビーというのは基本的に市販のソフトを受け身的に楽しむことがどうしても多くなる。プログラミングなんかしないし、ハードなんてまず、いじらない。テクノな部品を生でいじる感触はなかなか楽しめるもんじゃない。今の技術で電子ブロック作ったらとんでもなく面白いと思うのだが。学研さん、よろしく!

文/川崎和哉　撮影/石川徹

NOW!! WE ARE CALLING FOR

DRAGON QUEST 徹底再検証

**“革命”から“日常”へと変わろうとしている『ドラゴンクエスト』。
はたして『ドラクエ』はつまらなくなってしまったのか?
それとも僕たちのほうが衝撃に鈍感になってしまったのか?
シリーズ第1作発売から8年が過ぎた今、あらためてもう一度考えてみる。
“ドラクエとはいったい何なのか?”を。**

構成／Studio C.M.C　文／田村浩一郎、佐藤大、宮昌太朗『ドラゴンクエスト』©エニックス

「革命」から「日常」へ——。

今、僕たちのなかで、ドラクエが少しずつ変わり始めている。

コード・ネーム「DQ」。それは、テレビにも小説にもマンガにも学校にも会社にも飽き飽きしていた僕たちの間に、またたく間に拡がった。そして、退屈を埋め合わせる新しい楽しみを見つけ出した多くの「DQ」ホリックたちは、食事を仕事を眠りを忘れ、だれもがモニターに釘づけになった。

昭和61年に発売された「ドラゴンクエスト」。そこには「革命」が詰まっていた。

僕たちがドラクエから学んだことをあげればきりがない。部屋から一歩も出なくても、壮大な冒険ができること。友達とおしゃべりをして過ごすよりも、ずっと楽しい時間があること。そして、たったひとつの、黒くて小さなプラスチックの箱が、映画やドラマなんか比べものにならないほどのロマンを見せてくれること。実際、ドラクエは単なるゲームの範囲を越えて、僕たちが「遊び」に対して抱くすべてのイメージを一瞬にして変えてしまった。一度、ドラクエの描き出す「夢」の世界に浸った僕たちにとって、中途半端なテーマ・パークも遊園地も、とてもエンターテインメントなんて呼べやしない。もっと楽しくて、ワクワクさせてくれる時間が家に帰れば待ってるんだから。すべてを「かったるいな〜」と思っていた僕たちに唯一興奮を与えてくれたもの。ドラクエは、新しい「娯楽の基準」として僕たちの前に登場した。

だが、シリーズ第1作発売から8年。今、ドラクエは僕たちにとって「革命」から「日常」に変わろうとしている。まるで夏休みやクリスマスみたいに、2年と少しの時間を置いて、必ずやってくるもののように、僕たちは新作の発売日を、ただのんびりと待っている。

シリーズ第2部の完結編になるであろう『ドラクエVI』の発売を前に、二本の貴重なインタビューのなかで語られていく隠された部分。ドラゴンクエストという名前が、だれもが知っている固有名詞になった今、「僕たちにとってドラクエとはいったい何なのか」を、もう一度検証してみたい。

『ドラクエ』シリーズは つづけられる限りつづけたい 今やめる理由は何もないですから

ゲーム界の『寅さん』宣言! 『ドラクエ』スタッフ、真のリーダーが語る シリーズの現状と未来

千田幸信インタビュー

(株)『エニックス』専務取締役)

「ストーリー・シナリオ／堀井雄二、キャラクター・デザイン／鳥山明、音楽／すぎやまこういち』この3人の陰に隠れて、千田幸信という名前を見かけることは、あまりに少ない。だが、ドラクエの創設者であり、シリーズ真のリーダーといえるのは、じつはこの人なのだ。「最高のゲームを作りたい」この理想の下にスタッフを集め、パソコンでしかプレイできなかったRPGをファミコンに導入し、文字どおり人気ナンバーワン・ソフトを作り上げたプロデューサー。ドラクエを陰で支えている最重要人物。その本人に、シリーズにまつわるいくつかの疑問、そして今後の理想を直撃聞いてみた。

『Ⅰ』を出したときはシリーズがここまでつづくなんて考えてもみなかった

●まず最初にお聞きしたいんですが、『Ⅰ』を出した時点ではドラクエがシリーズとして何作もつづいていくと考えてらっしゃいましたか?

「僕自身はまったく考えていなかったですね。今はシリーズものなんて常識だけど、当時はほとんどなかったし。『Ⅰ』をつけるのに業界内からも反対があったくらいだから。だけど、逆に僕はシリーズ作品のほうがユーザーには親切だと思うんですよ。ゲームって実際にプレーしないと内容がわからないけど、シリーズなら大体の想像はできる。50%思ったとおりで、残り50%の意外性っていうのがいちばん面白い展開の仕方じゃないかな。まったく未知のものに挑戦するのは、だれでもかなり勇気が必要でしょう?」

●でも、シリーズをつづけるにつれて、「期待に応えなければ」っていうプレッシャーも大きくなりませんか。

「それはあると思います。とくに堀井さんは「ユーザーを満足させたい」っていう欲求が凄く強い人ですから。だから、プレッシャーを跳ね返すためにも制作に時間をかけて、よい作品に練り上げてゆく作業を毎回してるんですけどね」

●ただ、発売まで時間がかかり過ぎるっていう批判も毎回出ますよね。

「もう、本当にそれはお詫びするしかないです(笑)。ぼく自身も2年に1作のペースをいいとは思ってないし。でも、作品のクオリティを考えると今のペースが精一杯なんですよ。2チーム制にして1年毎に交互に発表してゆくって方法もあるけど、そうすると現在の質を維持するのは、すごく難しくなるし。堀井さんがふたりいれば問題はないんですけど(笑)」

●千田さんご自身はどれぐらいのペースで作品を出すのが妥当だと思いますか。

「1年に1作は出したいですね、やっぱり。毎回、少しでも理想に近づくよう頑張ってはいるんだけど……現実はなかなか難しくって」

●一方で、ライバルといわれる『ファイナルファンタジー』は1年毎にきちんと作品を出していますけど。

「ねぇ(笑)。プロデューサーの立場から見れば、本当、羨ましいですよ。でも、なんであんなに早く出せるのか不思議ですね(笑)」

●でも、『ファイナルファンタジー』にもオープニングが長いとか、ラストのダンジョンが長くてキツイって声が毎回出ますよね。

「それは好みの問題だと思いますよ。ぼくはドラクエみたいなタイプのほうが好きだけど、さまざまな種類があることが互いの刺激にもなるし、業界全体にいいことじゃないのかな」

●じゃあ、任天堂の宮本さんなんかはどう思われます?

「すごい人ですよね。完全に納得したゲームができるまで待つでしょう? ふつうはあそこまで待てないですよ」

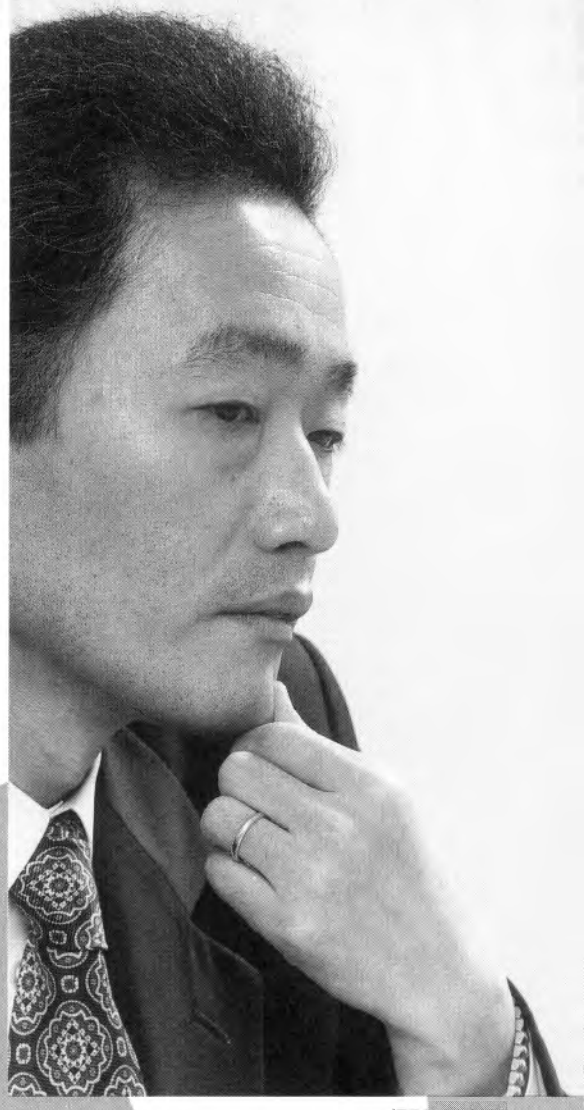
●以前ドラクエにかかわっていて、現在は他のメーカーで活躍してる「ドラクエ卒業生」の開発者の人たちについてはどうでしょう。

「大勢いますからね(笑)。プログラムの一部を手伝ったり、冒険の手引書を作っただけでも「開発者でした」っていってる人がたくさんいるみたいだから(笑)。でも、早くドラクエを超えるソフトを作ってほしいと本当に思いますね。ゲーム業界の広がりはたくさんのいいソフトがあってこそのものだから。つねに一社独占状態なのは決していいことじゃないし」

番外編は考えてますよ。キャラクターを使ったアクションなんて面白そうだし

インタビュアー／佐藤大&田村浩一郎

残り50%の意外性、という展開がいちばん面白い



撮影／尹哲郎

●チュンソフトの『トルネコの大冒険』はプレイしてみました？

「ええ、面白かったですよ。最初にアイデアを聞かされたときは「何これ、どこが面白いの？」なんて思ってたんだけど(笑)。「こういうスタイルのゲームを作りたいんだ！」っていう中村君のこだわりが見えてくるし。ただ、ドラクエとのギャップがゲーム・スタイルとして大きいから、あくまでドラクエとは別のゲームとして〝自分の運はどこまでつづくんだろう〟なんて考えながらプレイすると凄く面白いですよね」

●ドラクエ番外編みたいなものをエニックスで作る考えはないですか。

「ありますよ。ドラクエのキャラクターを使ったアクションなんて面白そうだし。でも、まだ未定の部分が多いから、はっきりしたことはいえないですけど」

●今後ドラクエがゲームも含めた娯楽全体のなかで、どんな位置を占めるものになってほしいですか。

「遊びの常識に、だれもがやったことのあるものになってほしいですね」

●今でもかなり、その目標は達成されてると思いますけど。

「いやー、そんなことないですよ。ゲームをやらない人はまったくやらないですから。たぶん、半分の人は名前を知っているだけで、実際にはゲームをやったことないんじゃないかな」

●プレイしたことがない人たちに興味を持ってもらうために、いちばん必要なことってなんでしょう。

「それがつねに課題なんですよ(笑)。『ドラクエ』を出したとき、本当はもっと売れると思ったんです。まあ、『Ⅱ』、『Ⅲ』とシリーズを重ねるごとに売り上げは伸びていったけれど、『Ⅰ』は最初にぼくらが思っていたほど爆発的には売れなかった。それで原因を考えたんだけど、やっぱりロールプレイングって一度体験してもらった人にしか面白さが伝わっていないんじゃないかって。〝ロールプレイングは、こう面白いんだ〟って、まだ言葉ではうまく伝えられていないとぼくは思ってるんです。だからこそ、プレーしたことがない人にも興味を持ってもらえるように説明していかなきゃならないんだけど、ここ4～5年ずっと考えても、なかなかうまい言葉が見つからない(笑)。〝騙されたと思って1時間だけやってくれ〟なんて全部の人に言うわけにもいかないし(笑)。それと、コマンド入力型のロールプレイングって、知らない人が画面見ても単調に感じるだけだと思うんです。実際アメリカでも、そんなに売れてるほうではないですから。とっつきにくさや、見た目の地味さを、どうやって解消していくかがやっぱり問題でしょうね」

確かに1作出すごとに「これで限界かな？」って考えますよ

●ドラクエ・シリーズは何作までつづけてゆきたいと思います？

「終わりは考えたくないですけどね(笑)。つづけられる限りつづけたいし、現時点でも、あと10作ぐらいは出せるんじゃないかな」

●そうなったら、ファミコン初の親子三代に渡ってプレイされるソフトになりますね。(笑)

「映画でも『寅さん』シリーズなんか20年以上もつづいてるでしょう？ファミコンでも、ああいうものがあっていいと思いますね」

●逆にチュンソフトの中村さんは「シリーズものは3作が限界だ」っておっしゃってたんですが。

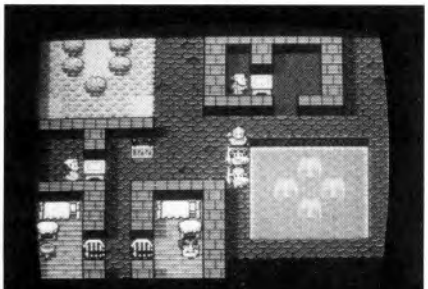
「それは考え方の違いでしょう。確かに1作出すごとに毎回〝これが限界かな〟って考えますけど。ユーザーの求める声があるなら、それに応えてゆかなくちゃならないですから」

●そういう限界を毎回感じながらも「シリーズをつづけていこう」って思わせる原動力ってなんでしょう？

「やっぱり〝完成したときの感動を、もう一度〟なんじゃないですか(笑)。出したゲームが売れて、ユーザーに喜んでもらえるのは、作ってる人間にとって最大の快感ですからね」

●最後に、プロデューサーの立場から見ても、やっぱりドラクエはつづけてゆくべき義務のあるものですか。

「現状ではシリーズを止めなきゃならない理由は何もないですから。それに〝もう一度、早く発売したい〟って願望もあるし。クリエイターの人たちがギブアップしない限り、つづけられるまでつづけてゆきたいですね」



『ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ』(エニックス/12月18日発売)

伝説のロト物語の第1章と2章の2本のストーリーが1本で楽しめる、ドラクエ・シリーズおさらいのためのスーファミ・ソフト。ストーリーはファミコン版と変わらないけれど、システムはⅤと同レベルまでグレード・アップ。音楽は全曲新バージョンで、新曲も追加されているし。イベントだっていくつか増えていて、見慣れていた町なのに、おっと思うような出来事が待ちうけていたり。メッセージだって今度は漢字入りだから、ローラ姫の言葉にも実感がわいたりして……。

でも、何よりうれしいのは「ふっかつのじゅもん」がなくなって「冒険の書」にセーブできるようになったこと。だから「Ⅱ」のなが一い、なが一い呪文を書き間違えて、「もう止めだ」なんてあきらめた人も、今度は最後まで安心してゲームをつづけられる。ドラクエ・ビギナーはもちろん、マニアだって「あー、ここで○回やられたっけ」とか「××が見つからなくて苦労したっけ」って昔を懐かしみながら楽しむのもいいかも。

©エニックス

REPEAT&REPLAY

『ドラゴンクエスト』I ～Vリピート&リプレイ

1作ごとに着実な進化を重ねてきたドラクエ。その過程をたどるシリーズ全タイトル紹介

©エニックス

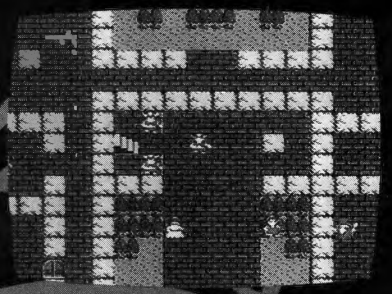
ドラゴンクエスト

ドラクエ・シリーズの出発点
すべてはここから始まった

いまさら説明するまでもない、ファミコンにRPGというジャンルを初めて導入したシリーズ第1作。発売当初は大きな話題にはならなかったが、口コミで売上げをじわりじわりと伸ばし、1年後には100万本を越えるヒットになった。

ひとつの城に、いくつかの町、そしてたったひとりの勇者。とてもシンプルな内容だけれど、イベントの多さとゲーム・バランスのよさは当時のファミコン・ゲームとしてはまさに画期的だった。だが、このソフトでいちばん衝撃的だったのは、ゆったりとした時間の流れ。それまで高速でスクロールするアクションやシューティングのスピード感しか知らなかった僕たちに、自分のペースで謎を解き、じっくり戦略を練ってゆく楽しさを教えてくれた。

主人公キャラが正面を向いたままのカニ歩きだったり。今リプレイしてみると小さなアラも目立つけれど、のんびりとゲームに「浸る」快感を、このゲームで僕たちは初めて味わったのだった。



(1986年5月27日発売)

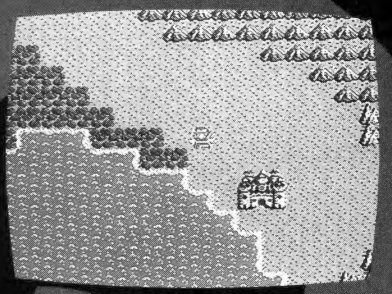
ドラゴンクエストII ～悪魔の神々～

「ふっかつのじゅもん」
難敵に悩んだ人も多いはず

何よりもこのソフトでいちばん印象的だったのは「ふっかつのじゅもん」。その異常なまでの長さと、たった一字間違っただけでもゲームを再開できない恐怖は、まさに「呪文」だった。「ふっかつのじゅもんがまちがっています」のメッセージに泣かされた人は多いはず。

内容的には、最初はひとりで旅を始め、仲間と出会い、最終的には3人になるファミコン初のパーティ・プレイが導入された。交通手段としても徒歩以外に船が使われ、地下洞窟型のダンジョンだけでなく、塔も登場。バランスのキツさはシリーズ屈指だが、逆に苦難を越えたときの喜びがそのぶん増すのか、「いちばん好きだ」と、この『II』をシリーズNO1にあげる人も多い。マップの広さは前作の4倍。イベントも数倍になり、RPGというジャンルの知名度を一般レベルまで押し上げた。

モンスターの強さと、謎解きの意地悪さ、それに「ふっかつのじゅもん」が加わってシリーズ1の難易度をほこる。



(1987年1月26日発売)

最高傑作はⅢでしょう。ⅣもⅤも面白いけどⅢと比べると鐘が鳴ったあとの余韻みたいな感じ。

『ゲーム業界就職読本』の著者が語るドラクエの果たした役割

平林久和インタビュー

(「㈱インターラクト」代表)

初のゲーム業界就職案内として'91年に出版された『ゲーム業界就職読本』。今年の'94年度版で3版目になるこの本の著者、平林久和さん。ゲーム雑誌の編集者としてゲーム業界に入り、独立した現在では、ゲーム界きっての事情通として各方面に知られ、多くのイベントや企画に参加している。ここでは、その豊富な知識と分析能力で、現在までドラクエがゲーム業界に果たしてきた役割、そしてドラクエ・シリーズの未来について、平林さん独自の意見を語ってもらった。

＊

●平林さんご自身は、ドラクエはお好きですか。

「ええ、好きですね」

●とくにドラクエの、どんな点を評価してお好きなんでしょう?

「大きく分けると、ふたつあるんですけど。まず第一は、ファミコンのRPGとして最初にドラクエのような素晴らしいソフトが出て、ゲームの基準になってくれたことですね。いちばんにドラクエっていう完成度も面白さも高いゲームが発売されて、その後のRPGゲームの手本になってくれたおかげで、日本のゲームの水準が凄く高くなりましたから。最初に出たゲームが大して面白くないのに、目新しさだけで、そこそこ売れてしまってたら、今みたいに完成度の高いRPGが何本も発売されたりはしなかったでしょうね。ドラクエがファミコンのスタンダードになってくれたことは、ゲーム業界にとっても、日本人全体にとっても、凄く幸せだったと思います」

●もうひとつの点は?

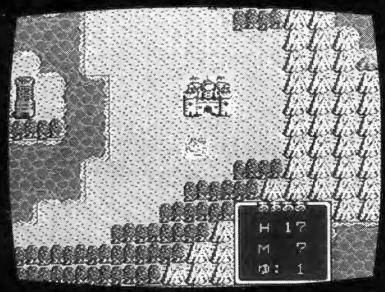
「外国産のものを上手にアレンジして日本に根づかせてくれたことです。ドラクエのベースになっているふたつのゲーム、ウイザードリィとウル

ドラゴンクエストIII ～そして伝説へ～

ロト伝説完結。ドラクエはゲームを越えて社会現象に

ロト伝説3部作の完結編。この『III』でドラクエは、単なるゲームから娯楽の代名詞へ、社会現象へと、その影響力を拡大させていった。以降シリーズ新作が出る度、ショップに発売数日前から行列ができた。

性別、職業の特性、転職と、それまで1本の物語を追うだけだったのに対して、『III』では初めてプレーヤー側にほんの少しの選択権ができた。昼から夜への時間経過。徒歩、船に加わり、空を飛ぶという交通手段も使われるようになり、平面的だったドラクエの世界に初めて3次元的な概念が導入される。難易度は前作に「難しすぎる」という声が多かったのを反省してか、シリーズでも一、二を競う簡単さ。しかし、今作に対しては逆に「簡単すぎる」という批判が寄せられた。ただ、ストーリーは予期せぬ再開やメッセージの発見と、タネ明かしがつづく展開で決して飽きさせない。転職を続けてHP500以上のスーパー・キャラを作ることもできる、シリーズ中、最も長く遊べるソフト。



(1989年2月10日発売)

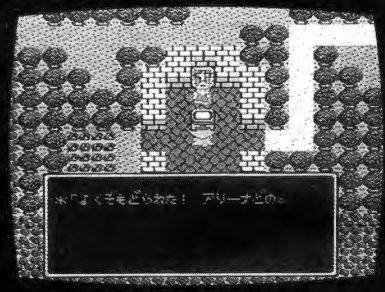
ドラゴンクエストIV ～導かれし者たち～

初のAIシステム導入 賛否両論の新シリーズ第1作

第2部、天空編の幕開けとなる、シリーズ通算4作目。4つのシナリオを順番にクリアした後に、勇者が登場する本編が始まるという5章構成だが、マップは共通していて全体の広さは『II』とほぼ同じ規模。平面図から立体感のあるビジュアルになったりと、細部のあちこちに新趣向が加えられているが、『IV』の目玉といえば、やはり馬車を使った、全8人での入れ替え制バトルだろう。

1～4はコマンド入力の戦闘だが、5章からはAIの導入で操作できるのは勇者のみ、後のキャラには命令するだけ。だが、このシステムにはかなりの賛否両論があった。まず反応速度が思ったより遅い。次に8人のなかで使うキャラと使わないキャラがはっきり分かれてしまう。好みの問題なのだろうけど、難色を示したプレイヤーは多かったようだ。

ただ、第1章は凄く面白い。洞窟1、塔1、城1、町2に戦士ひとりのシンプルな構成だが、改めて「RPGの楽しさとは何か」を教えてくれる。考え抜かれたシナリオだ。



(1990年2月11日発売)

ドラゴンクエストV ～天空の花嫁～

ゲームから人間ドラマへ シリーズのスーファミ1作目

現在までの最新作。ハードがスーファミにグレード・アップし、グラフィックもキャラの動きも、格段にキレイにスムーズになった。父、子、孫と3代に渡るシナリオは、シリーズのなかでもいちばんのスケール。それに主人公が勇者以外のキャラクターなのも『V』の特徴。仲間にしたモンスターを育てていく旅も、新しい展開。

だが、『V』でいちばんのイベントといえばやっぱり「結婚」だろう。フローラにするか、ビアンカにするか。ゲームとはいえ苦楽をともにするパートナーを決めるのに、かなり悩んだ人は多かったようだが、どちらを選んでも最終的にはクリアできるし、ゲーム・バランスも、シリーズではいちばん。ただ、最終目的地に到達するころになると、倒すのが大変な割に、モンスターがあまりゴールドを持っていない。装備を整えたくてもお金がたまらず苦労する。

単に敵を倒すだけのゲームから人間ドラマへ。ドラクエが新しい面を見せ始めた記念すべき作品。

(1992年9月27日発売)

テマ、両方ともアメリカのゲームなんですけど、ドラクエはそういう元来日本的でないものを、日本人の感覚に合うような形にして、紹介してくれたでしょ？　たとえば呪文の〝ギラ〟なんて、意味はわからなくても、音を聞いただけで日本人のだれもが攻撃的なイメージを抱きますよね。同じように〝ホイミ〟もだれが聞いても決して攻撃呪文だとは連想しない。それに『III』や『IV』みたいに日本人の好きな、先祖との関係とか血縁愛みたいなものをゲームのなかに、ふんだんにとり入れてるでしょう」

●ではシリーズなかでは何作目がいちばんお好きですか

「やっぱり、『III』ですね」

●その理由は？

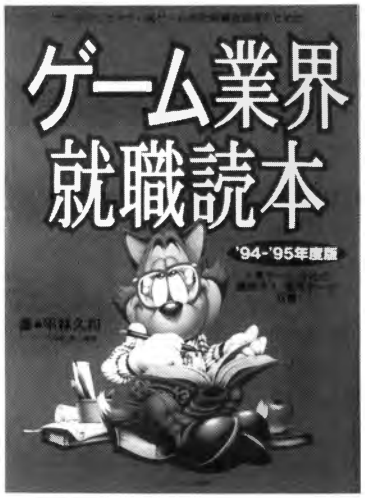
「ドラクエは『III』でファミコンのゲームでやれることはすべてやったって思ってるんですよ。それはロムのメモリの関係かもしれないし、4人がパーティ制の最大公約数だからかもしれないけれど。確かに面白いし、発売される毎にプレイはするんですけど。『IV』とか『V』はすべてをやり終えた後の、なんだか〝鐘の音が鳴りやむ前の余韻〟みたいで。もう終わらせるべきものをムリにつづけてる感じが強くて」

●シリーズものをつづけることに意味があるかないか、については意見の分かれるところですが、平林さん自身は、どうお考えですか？

「個人的には、同じことの繰り返しをやめて、ひとりで新しいジャンルを始めたチュンソフトの中村さんは正しいことをしたと思ってます。毎年同じ作業をつづけるのは、ものを作るうえで決していいことじゃないですからね」

●じゃあドラクエ・シリーズはもうやめにするべきだと？

「ゲームを作るのは、作る人の自由ですから(笑)。ただ、私自身はドラクエよりも違う新シリーズを期待してますけど。たとえば、それが〝新ドラクエ〟って名前だったとしてもかまわないから、僕は新しいことを始めてほしいですね」



●「ゲーム業界就職読本'94-'95年度版」(アスキー/¥1,480)「ゲームの産業の未来は？」「ゲーム社会の現状と将来展望は？」等々、本来はゲーム業界ガイド・ブックなのだけど、就職に興味がない人にもオススメ。だれもが知りたいメーカーの本当の姿を詳しいデータで解説してくれる。「あのソフト作ってる会社って、こんなところだったんだ」なんて、就職希望者はもちろんマニアの心もくすぐる1冊。

PART③INTERVIEW

シリーズものの限界は3作まで それ以上は、プレイする人も作る側もダレちゃいますよ

なぜドラクエのスタッフを抜けなければならなかったのか？『トルネコ』の発想はどこから生まれたのか？

中村光一インタビュー

（『㈱チュンソフト』代表）

インタビュアー／田村浩一郎＆佐藤大

今年の7月7日、七夕に行われた『ドラゴンクエストVI』製作発表記者会見。だが、ぼくたちはVIが発売されることの喜びに浮かれる一方で、その会見で、もうひとつの衝撃的な事実を見ることになった。

中村光一がいない。堀井雄二、すぎやまこういち、鳥山明、そして千田幸信。この4人とともに「ドラクエを支える男」のひとりだった中村光一はスタッフから姿を消していた。

彼は、なぜドラクエを去らなければならなかったのか？『トルネコの大冒険』は、なぜ作られたのか？

今まで、どこでも明かされることのなかった事実が本人の口から語られた、貴重なロング・インタビューを一挙に掲載する。

『トルネコの大冒険』はだれにでも気に入ってもらえる自信があります

●最初に、基本的なことからおうかがいしたいんですが、なぜトルネコというキャラクターをお使いになろうと思ったのでしょう？

「まず、ドラクエがウルティマとダンジョンズ&ドラゴンズをベースにしていたように『トルネコの大冒険』も昔のパソコン・ゲーム『ローグ』が発想の基盤にあるんです。『ローグ』は今プレイしても十分面白いし、RPGのひとつの流れを作った重要なゲームなのにだれにも忘れ去られてしまっていて凄くもったいない。そこで、なんとか『ローグ』の面白さを抽出して新しいゲームを作れないか、こういうゲーム・システムの楽しさをみんなに広められないか、と思って。でも『ローグ』に限らず知名度が今ひとつのRPGって、凄くとっつきにくいイメージがある。慣れてないシステムに対する抵抗って大きいですからね。そこで考えたんだけど、やっぱり日本でいちばん知名度の高いゲームのキャラクターやアイテム名を借りてくるのがいいんじゃないかと(笑)。そうすれば比較的すんなりゲームに入っていけるでしょ。それに『トルネコの大冒険』はレベルが上がって強くなっていくのを楽しむんじゃなく、〝アイテムはどこで使おう？〟〝どう生き延びよう？〟って戦略性を楽しむタイプのゲームでしょ。だったら、勇者よりも、コミカルな感じのトルネコみたいなキャラクターのほうが、ゲームのイメージにもぴったりするんじゃないかと思うし。とにかく先入観だけで拒絶されることが凄くいやだったんです。一度プレイすればだれにでも気に入ってもらえる自信があったから」

●でも「同じキャラクターを使って、ドラクエ番外編だと勘違いされたりしないかなぁ」なんていう不安はありませんでした？

「確かに最初は『ドラクエ外伝』みたいなゲームだと思ってた人も多かったみたいですね。だけど、広告でもパッケージでも、ドラクエとはまったく別のゲームなんだってことを強調してきましたから。でも〝ドラクエの番外編だと思って買いにいったら別のゲームだったんで買うのをやめた〟って人がいたとしても気にはなりません。『トルネコの大冒険』が面白いってことには自信があるから。最初は敬遠していても、友だちや周りから〝面白いんだ〟ってことが遅かれ早かれ伝わってくると思うんで、それから興味をもってもらえればいいですからね。親子丼を頼んでカツ丼が出てきたら、どんなにおいしくても、なんだか納得いかないでしょ(笑)。それと同じですよ。だ

から〝同じキャラクターが出てるけど、ドラクエと違うんだったら、やらない〟っていう人がいても、それはそれでいいと思いますね」

ドラクエに関してはやれるだけのことはやりきった感じです

●それじゃあ、今度は『トルネコの大冒険』の制作に入るまでの話なんですが、中村さんがドラクエの制作から抜けたのは「自分のやれることはやり切った」って感じからなんでしょうか？

「その感じは強かったですね。ドラクエはシステムがもう完全にできあがってしまったから。僕は、たとえばRPGだったら、そのなかのストーリーとか、モンスターとか部分的なところじゃなくて、ゲームそのものを楽しんでいきたいほうなんですよ。僕自身も飽きっぽい性格なんで、それにまだ若いですから(笑)、いろいろなものに挑戦してみたいし」

●中村さんご自身では、ドラクエ・シリーズのなかで「あー、もうシステムは完成しちゃったな」と感じ始めたのは何作目ぐらいからですか。

「『Ⅲ』あたりでなんとなく、そういう感じを持ち始めて、『Ⅳ』で、自分としては「もう満足した」ってレベルまでゲームを完成させた気がしたんですよ」

●で、システムが完成して、シナリオを楽しむ段階になったところで、もっと別のことを追求したくなったと？

「そうですね、『Ⅰ』とか『Ⅱ』のときはスタッフ全員が一生懸命考えて議論を戦わせてると、必ず何かいい融合点が、正しい結論みたいなものがあったんですよ。でも『Ⅲ』のころになると議論そのものが趣味の段階っていうのか、一定のレベル以上のものになって、〝ひと晩かけて議論したけど結果はどっちでもよかったんじゃないか〟。冷静に見ると、どっちの結果も正しかったんじゃないか〟みたいなことが目につき始めたんですよ」

●客観的になってきた？

「そうですね。僕なんかは口数が少なくなって」

●それは組織が大きくなりすぎたってことと関係があるでしょうか？

「そういう問題じゃないと思いますよ。もの作りが成熟したっていうか、僕らの選択の正しさが積み重なって、ひとつの完成型が見えた結果だと思うんですよ。だから、しょうがないことだとは思うんですけど」

●でも『トルネコの大冒険』では中村さんはプロデューサーでもあるんですが、そういう立場から考えると、システム的に完成してしまったゲームでも、「やりたい」っていうユーザーの声があれば続編を作るべきなんじゃないか、なんて考えませんか？

「僕の持っている考え方として〝シリーズものは3作まで〟っていうのがあるんです。制作する意欲とか、実際に売れる本数とか、ユーザーの期待の大きさとかを考えると、4作目以降は期待も大きくなりすぎちゃってるし、作る側も連続して似たような内容のものを手がけなくちゃならないんで、3本も作ったら、ダレちゃいますよ」

●じゃあ『トルネコの大冒険』も3作までは出る可能性があるんですね(笑)。具体的に考えていることってあります？　言える範囲でいいんですけど。

「えー(笑)一般的に考えて、今回ひとりだったから次は……とか(笑)」

撮影／鈴木圭

やめようと思ってもやめられない、アメとムチの配合がうまい

●もうひとつ、新作を出すたびにドラクエは「出るのが遅い」って言われてましたけど、中村さん自身は、企画から発売までの時間って、どれくらいが理想なんでしょう？

「やっぱり1年ですね。それ以上だと作ってるほうもダレてきちゃって。いい加減終わってほしいよって。待ってるユーザーのほうもダレちゃいますよね。1年も前からいろんな情報を教えられてて、実際プレイするころには確認の作業をしてるっていう(笑)。それに1年過ぎると生活環境が変わるしょ。とくに子供なんか先生からクラスから、それこそ社会全体がガラっと変わるから。そういう意味ではスクエアさんの『ファイナルファンタジー』は1年毎にきちんと出してユーザー・フレンドリーですよね」

『トルネコの大冒険』(チュンソフト/発売中)

発売から2ヶ月。一応のエンディングをむかえて、感動をかみしめている人もいまごろは多いと思う。とにかくこのソフト、いつでも止めようと思えば止められるハズなのに、やたらズルズルつづけてしまう。なんとなく始めてしまい、なんとなく止められない。古くさいたとえだけど、ほんと「かっぱえびせん」みたいなソフトだよね。

現時点では25階あたりを探索中なんだけれど、ともかく敵が強いのなんの。もうそろそろエンディングも近そうなのに、なかなか下の階に降りられなくて……。

「トルネコの大冒険Ⅱ」も出す用意があるそうだし。それも、今度はパーティーでの探索になりそうな可能性が大。インタビュー中で中村さんも言っていたけれど、一年以内には、ぼくたちもプレイできそう。でも、そうしたら、またハマってしまいそうだし。「トルネコ・ホリック」現象が、ここ数年はつづいてしまいそう。

©チュンソフト

ユーザーだったときに感じた悔しさや憤りは忘れない

中村光一インタビュー

●その『ファイナルファンタジー』なんかはプレイしてみてどうですか。

「FFって最後のダンジョンが凄くキツいですよね」

●(笑)「難しさ」の設定って、むずかしいですよね。

「そうやって考えてゆくと、最後までやらせてくれるのって(任天堂の)宮本さんのゲームなんですよ。マリオもゼルダも、最後までやろうと思ってないのにグイグイ引っ張られて、つい最後までやってしまう(笑)」

●なんで最後までやらされてしまうんでしょうね。

「アメとムチの配合なんじゃないですか、やっぱり(笑)。それが抜群にうまいんでしょうね」

「めいれいさせろ」にはそんなにこだわりはなかったですよ(笑)

●中村さんは『ウイザードリィ』はお好きでした?

「ええ、好きでしたね」

●『トルネコの大冒険』には『ウイザードリィ』みたいな「育てゲー」の要素も強いと思うんですが、育てる喜びって何なんでしょうね。

「やっぱり、われわれ日本人が農耕民族だからじゃないんですか(笑)。育てて収穫して食べるっていう(笑)」

●ドラクエも途中からそういう要素が入ってきましたよね。ドラクエって、そういうほかからの影響を無理なくじょうずに導入してきたソフトだと思うんですけど

「そうですね。ただ『Ⅳ』のAI導入ではイメージしていた感じがもうひとつうまく出せなかったかなって思ってますけど。いろんなキャラクターの入れ替え、戦略を楽しんでほしい"っていうのが伝え切れなかったんじゃないかって」

●でも『Ⅳ』は完全に命令型だったのに『Ⅴ』では「めいれいさせろ」ってコマンドがつきましたよね。作る側にしてみれば、あれは結構屈辱的だったんじゃないかなと……。

「ハハッ、きつい質問だな(大笑)。でもユーザーにそういう声の人が多かったから」

●わだかまりみたいなものはなかったんでしょうか

「どうなんでしょうね(笑)。でも、本当によく覚えていないんですよ、そのときの気持ちって。だから大して気にしてなかったんじゃないかな。それとコマンドで命令するのがRPGの最大の楽しみだって人も当然いると思うんですよ」

●最後になりますが、会社を作ってまで「いいゲームを作っていきたい」と思う気持ちを支えてるものって、なんなんでしょう?

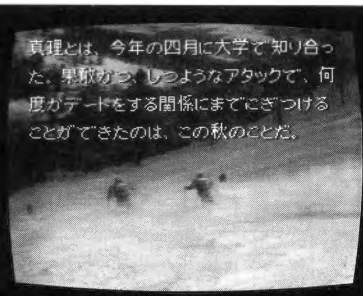
「やっぱり、いいものを、いいゲームを作りたいって気持ちじゃないんですか。前にすごく頭にきたことがあって。今は有名なメーカーのソフトで、当時5000円くらいで買ったんだけど、これが凄いクソゲーで(笑)。自分だったら30分でプログラムできちゃいそうなね。そういうときに感じた憤りみたいなものを持ちつづけてゆくっていうか、ユーザーだったときに感じた悔しさを忘れないっていうか」

●そのクソゲーの名前って、教えてもらえません。

「え、名前?(笑)よく覚えてないし。でも。いやー、さすがに言えないですよそれは」

●でももう、かなり過激なこと、いっぱい言っちゃってません?(笑)

「そんなに凄いこと言いましたっけ? あたりまえに思ってることを結構ふつうにしゃべったつもりなんですけどね、自分では(笑)」



『弟切草2 かまいたちの夜』(チュンソフト/発売日未定)

チュンソフトのオリジナル・ソフト第一段として発売された『弟切草』。その続編の発売が決定になった。タイトルもズバリ「弟切草2 かまいたちの夜」。

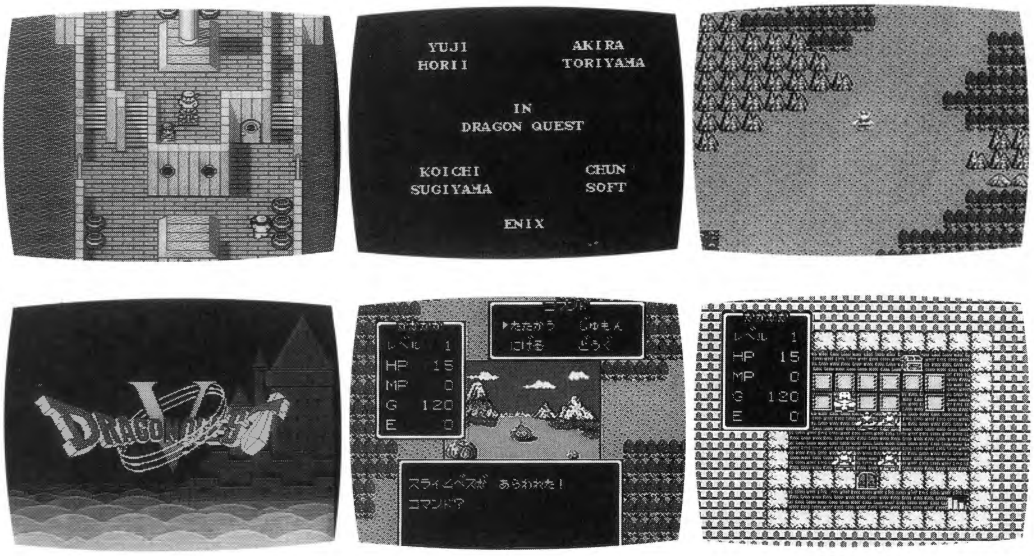
画面には文字だけ、効果音はドキドキするほどリアル。前作は、夜中にひとりでプレイしていると、ほんと後ろの気配を気にしてしまうぐらい怖かったけれど、こんどの『2』では、「さらにスケール・アップした恐怖と、リアルな効果音が満載」と中村さんも話してくれた。

たしかに楽しみだけど、また、あの怖さを体験するのかと思うと少し複雑。ヒヤヒヤしながら、それでもズルズルつづけてしまいそうで……。気がついたら、朝までプレイしていた恐怖を、「2」でもタップリ味わってしまいそう。

まだ発売日も価格も未定だけれど、『トルネコの大冒険』とおなじくらいに待ち遠しいソフトだ。 ©チュンソフト

「明けない夜」を繰り返す ドラクエ・ホリックたちへ

ぼくにとっての『ドラゴンクエスト』 ——それはひとつの現象だった



とても残念なことに、僕は『ドラゴンクエスト』マニアではない。

呪文をそらで言うことも、〝レベルを99まで上げた〟といばることもできない。IもIIもエンディングを見ることなく途中放棄した。

『ドラゴンクエスト』は間違いなく、新しいゲームのジャンルを開拓したと思う。「かっぱえびせんゲーム」である。

ひとつの目標を達成すると、次の目標が見つかり、それに成功するとさらに次の目標、といった具合に、次から次へとやめられない止まらないリンダこまっちゃう状態にプレイヤーを招き入れるようなゲームの魅力は（たぶん）『ドラクエ』の成功によって初めて、みんなが認知したのではないだろうか。

そして日本中の中学生、高校生が発売日から何日も学校に行かなくなるという現象を生むことになる。30分か1時間程度でサクッと終わらせることのできるゲームではないからだ。

なぜ短時間で終わらせることができないかといえば、それはストーリーがあまりに膨大だからである。それも、プレイヤーが困ってしまうほど巨大なものかといえば、決してそうではない。

小さなクエストをこなしていくうちに、次第に行動範囲が大きくなっていき、だんだんと少しずつ視界が拡がっていくような種類のものだ。そしてすべてが鮮明に見えるようになったとき、プレイヤーは〝感動の〟エンディングを迎えることになるというわけだ。

正直な話、僕にはついていけないなあと思う。そういう壮大な物語なんかべつに欲しくないのだ。というか、小さいころから「お前はこらえ性のないやつだ」とか「挫折君」とか呼ばれている僕には、そんな長い時間をモニターと対面しながら過ごすことができないのである。

だから僕はIVの第1章が大好きだった。ひとつの街にひとつの城、ひとつのダンジョンとひとつの塔。小さな世界でのほんのちょっとした小さな冒険。僕はあの愛すべき小さな物語が大好きなのだ。

初めてやったとき、僕は単純に「やればできるじゃないか」と思った。主人公がガンガン成長しなくても、呪文がそんなに多くなくても、充分に楽しむことができるじゃないかと（恥ずかしい話だけれど）感動してしまったのだ。

その後だんだんと話が大げさになっていくにつれて、いつもの「挫折君」が発病して、結局放棄してしまうのだけれど。

『ドラクエ』をやるとき、僕はいつも「骨折り損のくたびれもうけ」という言葉を思い出す。たらたらと朝焼けまでぬるくなったビールを片手にモニターを見つめてると、ふっとわれに返ってそう思う。

だけど友達とどれだけ無駄な（非現実的な）努力をしてきたか話していると、つまり、友達がウキウキしながら自分の疲労度を語っているのを聞いていると、本当はみんなくたびれるのが好きなんじゃないかと思えてくる。

壮大な物語や感動のエンディングなんかより、チマチマとレベルを上げたり装備をそろえたりするのが、案外『ドラクエ』の本質なのではないだろうかと思うのだ。

文／宮昌太郎 ©エニックス

紙と銀幕のゲーム

"ゲームになった映画"の架空クロス・レビュー

1 『ウォー・ゲーム』

(1983年・米映画)

コンピュータ好きの高校生デビットが、軍最高機密の防衛コンピュータWORP(ジョシュア)にハッキングし、高度な知能を持った"ジョシュア"に誘われるまま『全面核戦争ゲーム』を始める。ゲームでソビエト軍の指揮をするデビットはアメリカに対して核攻撃命令を下すが、ゲームと現実との区別ができない"ジョシュア"は報復攻撃のカウントダウンを始めてしまう。ゲームが事実と知ったデビットは、"ジョシュア"を止めるために生みの親フォルケンを探し出す。愛する妻と息子(ジョシュア)を数年前に亡くした彼は人里離れた孤島で隠居生活をしていたが、デビットの訴えに動かされ"ジョシュア"を止めるため軍基地に向かった。しかし"ジョシュア"はフォルケンの説得に耳を貸さず、勝つまでゲームを止めようとしない。

カウントダウンの終わりが迫ってくる。核戦争が「勝利なきゲーム」であることを"ジョシュア"に教え、核ミサイルの発射を止められるのだろうか……!?

人間を介さないコンピュータによる完全管理への疑問と無意味な核戦争に対する恐怖、憤りを描いた、衝撃のSF問題作である。

●『ウォー・ゲーム』
監督/ジョン・バダム　出演:マシュー・ブロデリック、ダブニー・コールマンほか(1983年/113分)
[VHS:ワーナー・ホームビデオ　¥3,800]

田尻智(ゲームデザイナー)

「ウォーゲーム」は、トラックボールで照準を合わせ、線状に降ってくるICBMを迎撃するゲームだ。スムースでシンプルな操作性、弾幕をはって誘爆させるテクニックといい、はて、どこかでみたようなシステムと思ったら、そう、じつはこれ『ミサイルコマンド』(アタリ/'80年)の

インドマン(プログーマー)

チ○ポの先にティッシュのかたまりがついてた……とか、そ〜ゆ〜こと書くんじゃね〜のか。すまんすまん。さて、今回紹介するのは'83年にアメリカで発売されて話題となったハッキング&シミュレーションゲームの『WAR GAME』である。

といってもこれは専用のソフトが

とみさわ昭仁(ゲームライター)

この映画ほど多機種、多ジャンルでコンピュータゲーム化がなされた作品もないと思うが、なかでも最高に珍妙な作品となったのが、映画公開から6年後、いわゆる"落ちもの"ブームの真っ最中に発売された、この『ウォーゲリス』だろう。

ゲームはおなじみの四角い枠のな

羽田とうそう(文筆活動家)

このゲーム、Macで人気を博した『バランスオブパワー』を核兵器戦術シミュレーションにしたような感じだといえば大体わかると思う。

そのころ僕らはまだ幼くて、「明日飛んで来るかもしれないミサイル」の影におびえ、「警報が出れば30分で着弾するから有効範囲から逃れるこ

松島賢司(ゲームライター)

ファミコン黎明期に発売された幻の横スクロール・アクション『ウォーゲーム』。幻といわれるだけあって知らない人もいるかと思いますので簡単にゲームの内容を説明しますと、プレイヤーはデビット少年を操って軍の基地施設内を警備員に見つからないように歩き回り、最深部にある

続編なのだ。ここで映画『ウォー・ゲーム』のクライマックスを思い出してみよう。米国全土に降り注いでくるICBMが、指令センターの画面に映る。種明かしすれば、あのシーンは「ミサイルコマンド」のゲーム画面をもとに作られたのである。だから、あんなにゲームそっくりだったのだ。そして、今回は逆に、この映画からゲーム版『ウォーゲーム』が作られた。ちょっとややこしいが、映画とゲームが共振して再生産を繰り返す現象が起きている、とでもいおう。

前作では、祖国はアメリカで、ソ連のICBMを撃ち落とす内容だったが、『ウォーゲーム』では、プレイヤーは中立的なハッカーの立場で、米ソ両方の国家を守ることが使命である。つまり、ここからテーマが読み取れる。一国家の勝利だけでは、真の平和は訪れないということを。ただ、さすがに米ソの両国をひとりで守り切るのはちとつらい。17面以降、ゲーム画面が縦にスプリット(分割)され、米ソ上空が同時に映る。プレイヤーはふたつの照準をひとつのトラックボールで、すばやく操作しなくてはならない。しかも、ミスをしてどちらかの国が全滅すると、その時点でゲームオーバーになってしまうのだ。うーん、「戦争と平和」について考えさせられる奥深さはあるが、一般的なゲームファンには難易度が高すぎて考えるヒマもないなあ。

●たじり・さとし／'65年生まれ。'82年、ビデオゲームの研究と攻略を目的に「ゲームフリーク」を設立。'89年、法人化する。代表作は『クインティ』(ナムコ／'89年)『ヨッシーのたまご』(任天堂／'91年)『マリオとワリオ』任天堂／'93年)。著書に『バックランドでつかまえて』(JICC／'90年)がある。

あるワケではない。電話回線を使ってNOLAD(北米大陸防空総指令部)のホストコンピュータにアクセスするだけでいいのだ。秘密のパスワードを使って、ソフト制作者のフォルケン教授になりすまし、コンピュータの「裏口」から見事侵入できれば、ゲームの第一ステップはクリア。(ただ、パスワードを探すのがかなり大変、ゲームバランス悪いぞ)

ハッキングに成功したらメニューを見ながら好きなゲーム(ポーカーやチェスなど盛りだくさん)を楽しめるワケだが、やはりお薦めは「全面核戦争ゲーム」である。アメリカもしくは旧ソ連になって、敵国を核ミサイルで攻撃。原潜あり、ICBMありで、第3次世界大戦を超リアルに体験できる。しかもプレイ中に急用でゲームを中断するハメになったときもオートプレイ機能がついているから安心。勝手にゲームを進めてくれる。ただ、あんまり遊ばずに放っておくとコンピュータのほうからプレイヤーの自宅に電話をかけてくるオートリダイヤル機能はいただけない。さらに、バグって本当にミサイルを発射しかけたという事故も報告されているだけに、メーカー側のデバッグの甘さも指摘されるところである。極めつけは、83時間もプレイした挙げ句、必ず「勝者なし」となるところ。そして1カ月後に届いた電話代の請求書を見て「ウォー!」となるゲームなんである。

●いんどまん／'61年インド北部の寒村に生まれる。ニューデリー大学卒業後、ヨーガの修業で山ごもりの最中にイムサ・ヴァギナの天啓を受け、プロゲーマーとなるべく日本へ向かう。現在、GTVの最高こうまん。趣味うんこ。

かで行なわれる。スタートすると画面上部からは、ICBM(大陸間弾道ミサイル)を模したブロックがつぎつぎと降下。プレイヤーはこれらをうまく組み合わせ、ミサイル同士を衝突させ迎撃してやる。画面上部までブロックが積み上がってしまえば、ゲームオーバーというわけだ。

ゲームの構造としては『サンリオカーニバル』かなんかで子供が「けろけろけろっぴ3連鎖!」「よ〜し、ボクはタァ坊で一挙消しだっ」なんつってるのとやってることは変わらないのだが、そこはホレ、テーマが核戦争だけにけっこう熱くなれる。

かつて『テトリス』では、ゲームをもっとも有利に進めるための棒状のブロックを〝赤色〟に設定していたものだが、このゲームではプレイヤーを窮地に陥れるのが〝アカの国〟から降ってくるミサイルだというのは印象的だ。まぁ、連邦の崩壊だとかクーデターの失敗だとかいろいろあって現実には仮想敵国など消滅しつつあるが、ゲームの世界にはいつまでも敵が存在しつづけなければならない。そしてその敵は、果てしなく強くなければならない。

そう。ここがいちばん大事なところ。このゲームは、上達すればいつまでも遊びつづけることができる。けれど、それは戦いを繰り返していくだけであって、コンピュータには永遠に勝つことはできないのだ。「勝利なきゲームはつまらない」のか?

●とみさわ・あきひと／'61年東京生まれ。あるときは落ちもの評論家、またあるときは焼きもの愛好家。しかしてその実体はドリフターズ研究家だというバカな人生。ゲームデザイナーとしてのデビュー作が『エアロビスタジオ』(笑)だったことを本人は全然秘密にしていない。やっぱバカかもね。

とはとても無理だ」とか、「爆心地に向かって走ったほうがマシだ」とかそんなことをマジメに話し合っていたものだ。好きな女の子と「一緒にビルのシミになろうね」と誓い合ったこともあったっけなあ。

大時代的な設定なのは否めないが、ICBMが敵国から飛んで来るときの画面処理の仕方は迫力満点。インパクトの瞬間の「ボム」という音も'81年のYMOのボトムラインライブのとき聞かれたシンセドラムを思い出してシビレてしまう。

ところがこのゲーム、そのほか、ほめられたところはひとつもナシ。そもそもROMには落ちておらず回線専用で、しかもホストのパスワードが非公開ときている。運よくゲームを始めることができても全面核戦争ゲームだから、先制攻撃を仕掛けても地下サイロの敵ミサイルまでは破壊できないため、当然相手の自動発射装置から報復を受けてゲームオーバー。自分の陣地はNATOからでも中国からでも核保有国ならどこでも始められるが、地下サイロを持っていない国なんか絶対ないから「勝者なし」のメッセージでEND。

あげくに「勝てないゲームはつまらないからチェスでもしましょう」などと言い出す始末。

もはやオチャメだとか素っ頓狂だとかいって許されるレベルのゲーム性の悪さではない。デザイナーとメーカーの猛省を促す。

●はねだ・とうそう／'69年生まれ。O型。日大文理学部哲学科中退後、各地を放浪。根っからのギャンブル好きが高じて競馬予想ソフトの制作会社を設立するも資金繰りが悪化し倒産。現在は分泌業を営み、不足分をギャンブルで補填しつつ糊口をしのぐが、職業を誤字っているあたり前途多難である。

コンピュータ〝ジョシュア〟まで行き、制限時間内に核ミサイルの発射を解除すればゲームクリア。通路の端末を使って、基地内の見取図や警備員の配置などの情報を引き出すというアイデアに作り手のセンスの良さがうかがえます。さらに端末にアクセスしているときコマンドのひとつ〝サタデーナイト〟を選ぶと、白いスーツに衿の大きい真っ赤なシャツを着たラボルタ青年が片手を上げて腰をクネクネさせて踊る、というオマケが見れるのです。やられたりタイムオーバーになると、全面核戦争が起こり「生存者ゼロ」の文字が画面に現われるという結末が待っています。またこれがショッキング過ぎるため、「子供に悪影響を与える」とPTAにクレームをつけられたこともありました。ひとつだけイタダケナイのは、200個ある端末のひとつに隠されている〝オート・プレイ〟のパスワードを手に入れないと、ラストで〝ジョシュア〟と〝三目ならべ〟を最低100万回やらないとクリアできないこと。パスワードを見つけやすくするか、せめて100回にしてほしかった。100万回やってる間にタイムオーバーになるなど、釈然としないところがありました。この部分のゲームバランスさえどうにかすれば、「横スクロール・アクションの傑作」としてゲーム史上に残ったのではないでしょうか。残念です。

●まつしま・けんじ／'69年生まれ。なんとなく生まれてなんとなく大学まで進学、なんとなく中退したあとなんとなくゲーム・ライターを始め、なんとなくゲームフリークに出入りしているなんの取柄もない男。将来は、なんとなく金を稼いでなんとなく生活してなんとなく死んでいくであろうと思われる。

HYPER LECTURE

MULTIなMEDIAのつくりかた①

①売ってる作品を購入して鑑賞するだけでは何か物足りない。②イライラムカムカするがどうしていいのかわからない③何かやってみたいんだけ何をしていいのかわからない④コンピュータを使って何か作ってみたいが、どこから手をつけりゃいいの？　そんな諸症状によく効くのがこのレクチャー。穏やかに作用して、うまいこと社会の仕組みにスッキリ巻き取られる前になんとかします。クリエーターは常時人材不足なんで、担い手の裾野を広げて、面白い作品が多く出る環境を作りたい。というわけで始めます。

今回の講師　幸喜俊氏

羽田　先生よろしくお願いします。

幸喜　こちらこそよろしく。

羽田　最近やたらと絵描きソフトや音楽ツールが出回ってて、Macではこの前ハイパーカードやエキスパンドブックが出たりして、シロウトでもインディペンデントで面白いものを作ったり売ったりできそうな雰囲気がつくられつつありますけども、それは本当なんでしょうか。

幸喜　確かにソフトが充実してきているのは事実だけど、音楽なら音楽、絵なら絵、動画は動画で別のツールを使いますよね。音楽なら一般化した媒体、テープとか、少しお金出せばCDとかがあるからそれに落とせばいいけど、音楽以外は同じハード上の媒体で交換しなきゃいけないとか変換しなきゃいけないから、インディペンデントでどうのこうのっていうよりも知り合い同士でディスクを交換するとかそういう感じのほうが現実的ですね。

羽田　CD-ROMに焼いたりすればいいんじゃないんですか？　1枚から焼いてくれるところもあるんでしょう？

幸喜　ヤマハのCD-ROM焼き機が80万で出てるから、そういう対応をするお店も増えてくるでしょう。

　画材屋さんチェーンの「いずみや」は前からMacの出力サービスとかやってたので有名なんだけど、今はCD-ROM焼きもやってるからそういうところで焼くことは可能ですね。

羽田　1枚いくらくらいからですか？

幸喜　場所にもよるけど、1枚78000円で、とか10Mバイトあたり1000円とかそのくらいかな。

羽田　うへ。たけえ。

幸喜　だからインディーズじゃキツイでしょ。とてもじゃないけど在庫はかかえられない。実費で入金してもらってから焼きに行くというのがいいかもしれない。昔ラジカルTVが一般化する前のDATに落としますっていうのを実費でやってたけど。そのスタイルはこの先有効かも知れない。

羽田　じゃあエキスパンドブックで製作した映像と文字情報の入ったCD-ROMに焼いて頒布するっていうのも夢じゃないわけですね。

幸喜　その「夢じゃない」というのは「とりあえず不可能なことではない」っていう程度に考えたほうがいいかも知れない。

羽田　と、おっしゃいますと？

幸喜　エキスパンドブックでは動画が編集できないんだよね。

羽田　えっ？

幸喜　音の編集もできないし。

羽田　えっ？

幸喜　エキスパンドブックのほかにそういう要素を編集するためのツールと、それらを統合するためのプラットフォームが必要なんだよね。

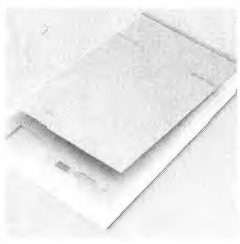
羽田　えっ？

幸喜　そうなんだよ。

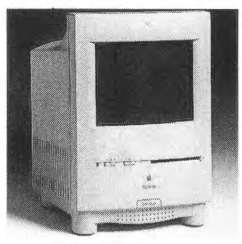
羽田　じゃあとりあえず「マルチメディア」と名がつけられる程度の、音と画像が入った作品を作るために必要な道具ってどんなものなんですか？　必要最小限で。

幸喜　必要最小限ってことになればまずMacのカラークラシック（10万円程度）でしょ（笑）、音の編集するソフトに7万くらいでしょ、録音するのにAKAIのDR-4（22万程度）でしょ、写真の取り込みをするのにフォトショップ（18万）にスキャナー（18万くらい）でしょ、ビデ

文／羽田とうそう



イメージスキャナー「GT-6500」（エプソン／¥158,000）



マッキントッシュ「カラークラシック」（アップル／¥278,000）

オを取り込むならクイックタイム（10万程度）でしょ、で、それらを統合するのにマクロメディアディレクター（24万）でしょ、それでそもそもエキスパンドブックが30万くらいでしょ？　で、今いくらになった？

羽田　……129万円です。

幸喜　ひとりじゃとても無理でしょ。

羽田　……はい。で、でもMac以外でできないですか？

幸喜　そんなこと全然ないよ。最近はMacのそこらへんのソフトが次々にWINDOWSに移植されてるから。しかも2〜3万円安く。DOS／V版もあるし。

羽田　DOS／Vもあるんですか!?

幸喜　でも統合するディレクターソフトが出てないんだよね。

羽田　……ううむ。

幸喜　さっき言ったマクロメディアディレクターってソフトって、マルチメディア作品の制作には標準的に使われてるものだから使い勝手はいいはず。それに何かが欠けるとそのぶん異常に時間はかかるわクオリティは下がるわ大変なストレスになるよ。

羽田　……ううううむ。

幸喜　それとさ、実際やってグラフィック処理の作業に入るでしょ、COMが。そうするとデカイ容量の処理になると2〜3日かかったりするのはザラなんだよね。まだほかに作業があってもマシン1個ふさがってるから何もできないとか。個人でやってるとそんなときに計算作業のときだけマシンを時間貸ししてくれる仲間がいればなあって切実に思うよね。そういうときのためだけにもう1台買うわけにもいかないし。データを送信するから計算やっといて、っていうの。いるとありがたい。

羽田　結構Mac使い始めるきっかけってミニマムな人数で、っていうか「ひとりでも何か作ろう」ってことなのに、そういうところに意外な盲点があるんですね。

幸喜　やっぱり完全にひとりでやるとなると、中ザワヒデキさんみたいにMacの同人FDを400円で売るとかそういうレベルのことしかできないんだよね。それはもちろんひとつのやりかたなんだけど。

羽田　あのやりかたってやっぱり「最初に思いついて手を出した者勝ち」ってとこがありますよね。あとはフォロワー扱いになっちゃうし。それにみんながそればっかりだとつまらない。だいたいMacユーザーしか再生できないってのも寂しいものがありますよね。

幸喜　そもそも音楽にしてもCGにしても、なんでコンピュータで作品作り始めたかっていうとき、バンド作るにもメンバーがいなかったり、いても音楽性が合わなかったり能力が低かったりしてさ、アマチュアだととくに。それで作品の隅々まで自分のセンスを活かして作れるからとか、ひとりで何か表現できるからとか、またハードメーカーなんかも「君にも○○が作れる」とか言ってて。僕らもまんまとそのアオリに乗ってきたわけだけど、それでたどりついた結論が「やっぱりひとりでは何もできない」っていうのは悔しすぎるよね。

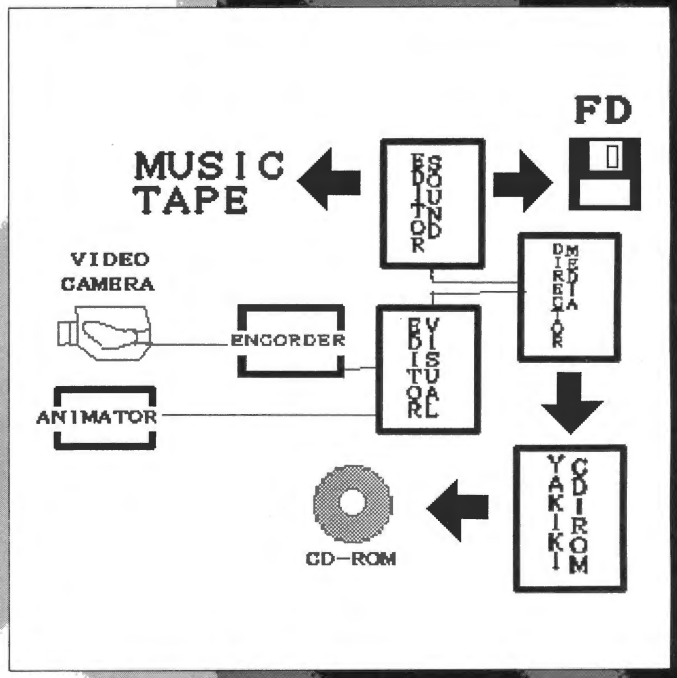
羽田　ってことは潜在的にそういう不便を感じてる人ってのはたくさんいるんじゃないんですか？

幸喜　それは間違いないね。

羽田　それじゃメン募でもやればいいじゃないですか。『プレイヤー』みたいに。

幸喜　どこで？

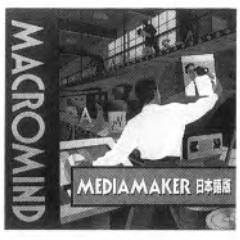
羽田　ここで。



＊

というわけでは必ずしもありませんが、インディペンデントのCOMアーティストのメン募コーナーを設立したいと思います。ハガキの裏側に募集内容を15字×4行以内にまとめたものと住所・氏名・電話番号を明記のうえ、下記までお送りください。〒102　東京都千代田区五番町6-2　ソニー・マガジンズ　編集4部　EDゲームマガジン編集部　「ハイパーメン募」係　締切は12月15日（消印有効）。次号より掲載いたします。

音楽編集ソフト「SOUND EDIT PRO」（サムシンググッド／¥68,000）



映像編集ソフト「MEDIA MAKER」（マイクロマインド／¥168,000）

総合ソフト「DIRECTOR」（マイクロマインド／¥198,000）

COLUMN

ポスト・クソゲー時代の言語行使

文／羽田とうそう　イラスト／押田J・ロ

いつのころからか、「クソゲー」と気軽に口にする輩に対して無根拠に、しかしこらえようもなく腹が立つことが多くなった。

だれであれその言葉を言ったり、たとえば放屁のひとつや顔の一部を不用意にこすったりすることで、それがふだんどんなに知性的な言動をしてる紳士であろうと、可憐な立ち居振る舞いをしている少女であろうと、他者にとって「何も考えていないヤツ」に身を落としてしまうポイントがある。

世間主義ファシズムの元凶ともいえるその磁場が、もっとも私によく作用するのが「クソゲー」の語であった。しかしながら目にしているのは確かにできの悪いゲームなのと、そう思う私にも相変わらず根拠がないので、発言者に対して罵詈雑言を叫ぶのは心のなかだけにしておいた。

ある日、あるゲームについて友人と話した。スーパーファミコン『武者～豪槍神雷伝説』（データムポリスター）なるアクションゲームだ。

ストーリーはこうだ。封印されていた魔窟が、封印の期限切れで開いてしまい、なかから魍魎魍魎が這い出してきて、封印を更新しに行った巫女さんをさらって立てこもってしまい、そこへ通りがかった流しの武者が、一宿一飯の恩義に報いて（何もそこまでとも思うのだが）村に伝わる伝説の槍を持って巫女を救出するべく洞窟に赴く。当然自キャラは武者。

確かにキャラの動きは板のような感じでマップに練り込みがなく、しかも全8面は4面までを2回繰り返すことで構成されており、何よりいけないのは4面で巫女さんの救出という初期の目的は達成してしまい、あとはきっちり洞窟を封印するべく大ボス征伐に向かうストーリー。巫女さんを救出した時点で、とっくにこっちの士気は萎えてしまっているのに、この先何を支えに大ボスに立ち向かえというのだろうか？

しかしこのゲームの何かが私をひきつけた。それは、このゲームのグラフィック上のデザインのまとめ方とでもいおうか、全体を覆うように存在する不思議なオーラだった。

キッチュなまでに徹頭徹尾和風っぽく構成されたグラフィックデザインは、ハンナ・バーバラの『幽霊城のドボチョン一家』もびっくり仰天の正体不明さ。HPゲージは三つ巴マークで表示され、ボーズボタンを押せば「一服」、ゲームオーバーになれば「無念」の文字が曽蘭綠書体のフォントで表示され、魔法アイテムを使えば「大吉祥」ほか2種類の神様のグラフィックが3方向から点滅しながら弧を描き、中央部で合体と同時にフラッシュ！　諸々の神の御技が画面いっぱいに吹き荒れる。デモ音楽はエコーの効いた笛1本、デモ画面は霧のかかったモノクロ荒野というシビレルそっけなさで、登場するモンスターはフリーキーなヒューマノイドばかりで、挙句にパスワード入力画面ではウィンドウの周りを5体の生首が口をパクパクさせて縦列周回する。

という、もはや気持ち悪いのを通り越して筆舌に尽くしがたい爽快さすら持ちあわせていたのだ。

このゲームを否定することは業界初にして最強のマッチョゲーム『超兄貴』や、やはり最強のヒップホップゲーム『トージャム&アール』までも否定することにほかならず、それらを否定する輩は、真実を見極める資質に著しく欠けているのであり、このゲームを評価できない雑誌があるならそれはおのずと「ゲーム雑誌」という媒体の持つ限界なのではないのか？　というのが、私がその友人に対し言ったことの主な論旨であったが、この長い演説も彼のひと言によってあえなく一蹴された。

「でもあれ、ダメゲーじゃん」

ダメゲー。つまりはゲーム性の点においてダメ。クソゲーではなく、「ダメゲー」。この単語が私の無根拠を氷解せしめるきっかけとなった。

（ひょっとすると「クソゲー」はないかもしれない。いや、あるのはもっとほかのゲームなのだ）

当該ゲーム全否定の最終兵器「クソゲー」の語は、プレイヤー側の言語の荒廃、ひいては精神の荒廃にほかならない。与えられたものをちょろっと動かして「クソゲー」とひと言口にするだけで、確実に心はすさんでいくことだろう。なぜならそれは「なんでこんなことやってるんだろ」から始まって、自分の行動までも片っ端から否定し始めるきっかけであり、現実の自分自身はゲームに対してどこまでも受け身なだけで、エンターテインメントをむさぼり食っては「クソゲー」とロにするだけの存在になり果てていく、そんなふうにわが身を崩壊に向かってとらえ直す作業の鳥羽口にほかならないからだ。

そこで、'87年のファミコン「クソゲー天国期」じゃあるまいし、動かない、解けない、終わらない、の「理想的クソゲー」など存在しない現在、より実りのあるゲーム読みをしていくためのゲーム評価用の単語を開発するべきなのだ。

ここで宣言する。「クソゲー」の語は本日をもって使用禁止とする。

自キャラが指示どおり動かない「犬ゲー」、人気ゲームの猿真似の「サルゲー」、必ずハマる「ハマルゲー」、妙にハマる「ミョウニハマルゲー」、音楽とグラフィックがキッチュな「キチ○ゲー」などなど。（あ、○は「小さいユ」であってつまり「キチュゲー」なのでよろしく）「コインをしゃがんでとらなきゃいけないゲー」などなどなど。

こうして言葉とイメージの群れは無限に拡がっていく。新しい単語を作ることで、僕らとゲームの、そして僕らと世界の新しい関係が生まれる。新しい単語で世界を構成し直す僕らは、もう世界に構成されるだけの受け身な立場から解放されるのだ。

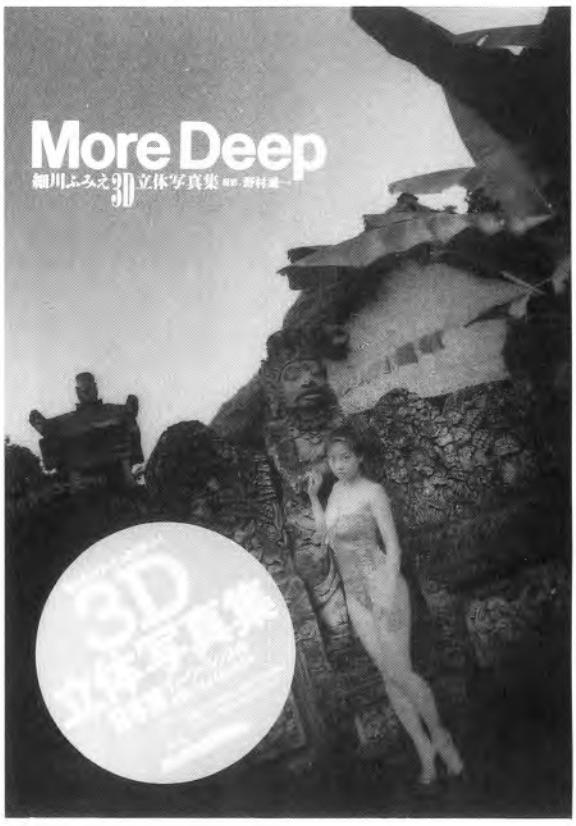
ゲームをめぐる新しい言葉を作ろう！　ポスト・クソゲー時代のコトバを作ることは、絶えずメタ化しすべてを消費する末期資本主義世界の荒海を泳ぎ切るためのぼくらの思考を、ぼくらの思想を築くことにほかならない。そしてそれは僕らの立ち位置を、座標を確認するための地図であり、このファッキンな世界を叩き直すための鉄槌であり、編集するためのツールである。最後に味方同士を識別する合言葉を記す。

「俺の地図で見ろ、俺の言葉で話せ！　俺のカナヅチで直せ！」

好評発売中!!

細川ふみえ 3D写真集

More Deep（モア・ディープ）



撮影／野村誠一

日本初、ヴューワー（レンズ）つき立体写真集!!

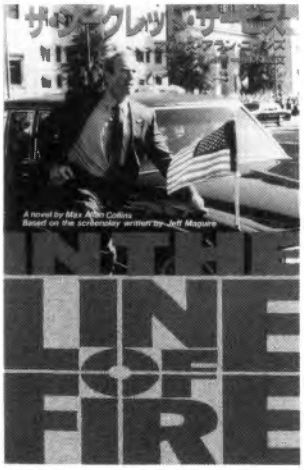
A4判／96ページ／定価2500円（税込）

ザ・シークレット・サービス

マックス・アラン・コリンズ著
翻訳＝楠木成文
新書判/336ページ/巻頭8ページカラー
定価 880円（税込）

JFK暗殺から30年——。

クリント・イーストウッドの話題作がオフィシャル小説に!



ＪＦＫ暗殺を防ぐことができなかったシークレット・サービスのフランク・ホリガン。
30年後の今、再び大統領の護衛にあたるが、暗殺者の拳銃が火を噴く……。

東京3D案内

3D写真集の決定版!!

写真／滝本淳助　文／えのきどいちろう

A5判横開き／160ページ／定価1800円（税込）

裸眼で見えなかった人にもよく見えるヴューワー（レンズ）つきカラー写真260点撮り下ろし

竹下通り、表参道、品川水族館、夢の島植物館、墨田川、ジュリアナ東京、駒沢公園など、今のトーキョーを立体写真で見ることができます

ソニー・マガジンズ
〒102 東京都千代田区五番町6－2　☎03-3234-5811

アンケート&プレゼント

『EDゲーム・マガジン』Ver.2を読んだ感想をお聞かせください。

●お手数ですがアンケートへのお答えを綴じ込みハガキにご記入のうえ、編集部までお送りください。今後の編集の参考にさせていただきます。アンケートにお答えいただいた皆様のなかから抽選で162ページの『プレゼント』を差し上げます。ご希望の商品番号を併せてご記入ください。11月末日消印有効。当選発表は発送をもってかえさせていただきます。

Q1／本誌の発売を何で知りましたか？
①書店の店頭で
②雑誌の広告で
③友人に聞いて
④その他

Q2／本誌を買った動機は？
①読みたい記事があったから（具体的に）
②書き手に興味があったから
③人に勧められたから
④なんとなく
⑤その他

Q3／実際読んでみて面白かった記事は何ですか？（3つまで）

Q4／つまらなかった記事は何ですか？（3つまで）

Q5／本誌の値段は？
①高い　②ちょうどいい　③安い

Q6／本誌のページ数は？
①多い　②ちょうどいい　③少ない

Q7／本誌の大きさは？
①大きい　②ちょうどいい　③小さい

Q8／本誌の記事の内容は？
①良い　②ふつう　③悪い

Q9／よく読む雑誌は何ですか？（3つまで）

Q10／よく読むコミック誌は何ですか？（3つまで）

Q11／よく観るテレビ番組は何ですか？（3つまで）

Q12／ゲーム以外で興味のあるジャンルは何ですか？
①音楽
②映画
③漫画
④テレビ
⑤文学
⑥演劇
⑦美術
⑧スポーツ
⑨政治・経済
⑩ファッション
⑪その他

＊

Q13／よく読むゲーム雑誌は何ですか？（3つまで）

Q14／ゲーム雑誌でよく読む記事は何ですか？（複数可）
①特集ページ
②新作情報・レビュー
③攻略法
④連載企画・連載コラム
⑤読者の投稿ページ
⑥コミック・小説等
⑦その他

Q15／『持っているゲーム機』と『ほしいゲーム機』はそれぞれ何ですか。（複数回答可）
①ファミコン
②スーパーファミコン
③メガドライブ／メガドライブ2
④メガCD／メガCD2
⑤PCエンジン
⑥NEO-GEO
⑦ゲームボーイ
⑧ゲームギア
⑨その他

Q16／これから発売が噂される新機種で興味があるのは何ですか。（複数回答可）

Q17／現在何本のゲーム・ソフトを持っていますか？

Q18／年に何本くらいゲーム・ソフトを買いますか？

Q19／好きなゲーム・ソフトは何ですか？（3つまで）

Q20／現在ほしいソフトは何ですか？（3つまで）

Q21／月に何回くらいゲームセンターに行きますか？
①ほぼ毎日
②2～3日に1回くらい
③週に1回くらい
④月1～2回くらい
⑤ほとんど行かない

Q22／ゲームセンターで1回にどのくらい使いますか？
①200円以内
②300～600円
③700～1000円
④1100～2000円
⑤2100～5000円
⑥5100円以上

Q23／現在ゲームセンターで好きなゲームは何ですか？（3つまで）

＊

Q24／本誌第3号は2月上旬発売予定です。これからの要望があったらお聞かせてください。（複数回答可）
①新作情報ページが欲しい
②攻略ページが欲しい
③ページ数を増やす
④ページ数を減らす
⑤もっと安くする
⑥読み物を充実させる
⑦読者の投稿ページが欲しい
⑧漫画を載せる
⑨その他

Q25／読みたいゲーム関連の単行本は何ですか？（複数回答可）
①ゲームの攻略本
②ゲームの小説
③ゲームのコミック
④ゲームのエッセイ
⑤ドキュメント
⑥その他

Q26／ご意見、ご感想がありましたら書いてください。

――ご協力ありがとうございました。

GAME/MUSIC/MOVIE/ART/EVENT/INTERVIEW

ENTERTAINMENT DINER

◉エンターテインメント・ダイナー

マルチメディアから新作ゲーム、音楽、映像、文学まで最新エンターテインメント情報満載コラム

INTERVIEW I

高城剛が主宰する『D.T.M. BANDITS』

太平洋上の巨大なスタジオは土地のないテーマパーク!?

「このフューチャー・パイレーツは、事務所として一応『空間』が存在してますが、本当はこの『空間』よりも電子の信号でつながれた『非空間』のほうが売りなワケ。それはボーダーレスであり、タイムレスな存在。ハリウッドと東京をコンピュータ・ネットワークで結んだ太平洋の真ん中で新しいデスク・トップのムービーを創るというのが今のコンセプト」

未来の海賊。そのイメージは、多くのメディアから無数に発信される情報の波をかきわけて進んで行く……。彼は、セルロイドでできたオモチャのフックをつけた架空（カートゥーン）キャプテン。彼の姿を一度でも見たことのある人は、彼が何をやっているのかは知らなくても、彼がナニかをヤってそうだ（笑）ということには気がつくハズだ。いかがわしい。ペテン師。魔術師チック。電子ダンジョンのグル。彼の名前は高城剛。『ハイパーメディア・クリエイター』と名のる唯一の日本人（世界でもいないかも）。今年、NHKの夏休み特番で『若者たちの神々』的な存在として森高千里やスチャダラパーと肩を並べて紹介され、チャンネル4のEXTVでは『高城ナイト』的な扱い（笑）さえ受けていた。それらの番組で登場する彼は、つねにハイテンションなビジョンを高速でテキストにする未来のアジテーターのように見える。そのとき、すでに彼の経歴にあるTBSのエビ天審査員やキョンキョンのVTRや、ドラマ『パナナチップス』や『アルファベット2／3』なんかのイメージなどとっくに消化（昇華）されてしまっている。ただいかがわしい『何か』だけが幻のように大きく見える。そんな彼は、もう見ているだけで『ハイ』になる人としてしか、TVを見ている人には伝わってないのではないだろうか。

《高城ね。ああ、知ってる……なんかいつもテレビ出てるヘンな人でしょ。でもさ。あの人って何やっている人なんだろう?》

この夏に放映された幾つかの彼の特番を見た何人が、その答えを見つけられたのだろう。

「ただのヒッピー（笑）。それは、中学のときにツッパリと間違えてヒッピーになっちゃったというのが原因で、髭生やして髪の毛伸ばして以来、落ち着きがなくなって、で、あっちこっち回っている毎日だね。だから、あんまり日本にいない。年に200日以上海外にいて、まぁ、あ

文／佐藤大　撮影／小木曽威夫

●たかしろ・つよし／1964年生まれ。よりインタラクティブな出版と映像、コンピュータがシンクロした次世代の伝達媒体を創造するハイパーメディア・クリエイター。今夏エンターテインメント・マルチメディアとATVのためのスタジオを東京とLAに設置。
●オルター八／TGNG（東京ゲーマーズ・ナイト・グルーヴ）のニュー・オーガナイザー。TVゲームとタメ年。

ちこちでオミヤゲ買ってるという。ただの落ち着きのない旅人状態とでもいいましょうか。最近はすっかり働きもせず（笑）」

そんな彼が、この夏に開設し名づけた新しいコミューンが冒頭の言葉にもあった「フューチャー・パイレーツ」という事務所である。原宿の表参道。突然現われる、いかがわしい古ぼけた《青山アパートメントの一群》の向こう。緑のなかにある1等地の西洋風1軒家。それが空間としての存在場所である。

「まだできたばかりですが、ここは一応《デジタルフィルム・プロダクション》っていうことなんだけど。だから、そう映画会社なんですよ。DTP（デスク・トップ・パブリッシング）とかDTV（デスク・トップ・ビデオ）だとかいうのをヤメて、今「デスク・トップ・ムービー」というのを考えています。デスク・トップで創ったモノを劇場で公開するというシステム。たとえばあの「ジュラシック・パーク」ってまさにそうだと思う」

映画『ジュラシック・パーク』は、DNA操作で甦った恐竜がシリコングラフィックスやアップルなどといったコンピュータが制御するテーマ・パークで生活しているという映画だった。そして、この完全コンピュータ制御のパークが、たったひとりのミスのために崩壊するという筋書きだ。それはまさに皮肉なことに思える。その恐竜たちを映像的に復活させたのがCGであり、映画のなかではそのために崩壊してしまうコンピュータの技術だったのだから……。

世界興行ランキングで『ET』を抜き去り、映画公開前のコピーのように「映画を変えた」この「ジュラシック・パーク」。しかし、それは映画だけでは終わらないプロジェクトだった。たとえば、ユニバーサルのテーマパークでは、『ジュラシック・パーク』という名のVR体感劇場を予定している。そして、今年末全米で発売される「3DO」というマルチメディア新機種のソフトとしても『ジュラシック・パーク』が作られている。

でも、それだけなら、ただのヒット映画のキャラクター商品化、ゲーム化といった今までにも数多くあったことのような気がする。

しかし、ひとつだけこの「デスク・トップ・ムービー」には仕掛けがある。

「たとえば、今までは映画を創るじゃないですか。じゃ10億かかるとする。するとそのソフトはまず映画になって、その後ビデオになるワケですよね。これで制作費10億をペイできなくてはいけないシステムです。ところが、僕たちがやっているような新しいタイプの映画は、同じ10億かけても、映画にもなれば、もちろんテレビ、ビデオになりますが、CD-ROMにもなって、インタラクティブ放送にも対応できるソフトなんです。製品の絶対数が多いワケです。あなたならどっちにお金を出しますか？　同じ脚本だったら、それはすごく説得力のある話です」

デジタルなデータとしてフィルムが存在する新しい映画。それは、カメラが記録する今までの2次元的なフィルムではできない、こちらからアクションを起こして自由に映像を作り替えることが必要なゲーム等の新しいメディアへそのまま対応できる3次元的なフィルムとして記録されている。登場する映像のデータを一度作ってしまえば何度でも劣化しないデジタルなデータのなかで自由に作り替えることも可能。

「あの任天堂とシリコンの提携の件で、ゲーム機が64ビット時代へと見えてきて、ますますリアリティが増していますね。もっというと将来はネットワーク上でソフトは使用されてゆくことになる。僕たちは、2010年を最終マーケットに置いている。まず来年。アメリカでクランクインします。それをもとに1年くらいかけて「デスク・トップ・ムービー」化して、再来年公開します。じつは、ロスにもこの『フューチャー・パイレーツ』はあって、東京とロスをネットワークでつないであって、VRスタジオっていうのを作っているんです。そこでクランクイン」

《そこ》と言われても《そこ》にはデータのみが存在するだけ。その新しいスタジオをロスと東京で彼がつないだ背景には、ロスは《ハリウッド》というソフトと《シリコンバレー》というハードの両方が存在する街だからであり、東京は《経済》が存在する街だからである。

「僕はいわゆる金融と法律に強いクリエイターとして有名なんです。たとえるなら、テッド・ターナーとウォーホルを混ぜたようなモンか（笑）。……まず、アメリカより日本のほうが、こういう新しい《何か》を売りやすい。いろいろあるマルチメディアだってたぶん、日本のほうが売れるよ。日本人は金持ちだから。3DOだってアメリカ人はあんなもんに700ドルも出さない。でも日本人は出す。で日本で売ってコストダウンしてアメリカで売る。第2世代の3DOはアメリカでも売れるでしょう。今まで作っていた《チキチキマシン》も3DOでリリースすることが決まったんですよ。マック版も出して、来年の2月に世界22カ国で同時発売！　まこの宣伝はもういいや。出る前に飽きちゃったから（笑）」

別れ際、最後に彼は、今世紀中に僕はテレビ局を作ると思うといった。番組を作るより、テレビ局をつくったほうが面白いからだという。'20年代のサロン。'60年代のヒッピーコミューン。'90年代のクラブカルチャー。次は、メディアというひとつのステーションをインディペンデント化することが、カウンターカルチャーの活性化への道だという彼。まさにメディア上のパイレーツなのかもしれない。

「言っとくけどね。これは男のデカイ夢とかのアレじゃないよ（笑）。非常に具体的な話だから」

偽物フックはまだ何かを隠した顔で、ヘラヘラ笑っていた。

『Wacky Races』

●あの人気アニメ『チキチキマシン猛レース』が、インタラクティブ・ムービー『Wacky Races』としてトヨタオートサロン・アムラックス大阪（今年7月梅田にオープン）に登場。11台のパーソナル・コンピュータと120インチ・プロジェクターを備えたマルチメディア空間『Auto-drome』で体験できる。監督は強固なテーマとキャンプでキッチュなテイストが光る、デジタル世代の申し子・高城剛。新しいデジタル・グル（導士）、高城氏いわく「3歳から80歳まで楽しめるニューメディア＝インタラクティブ・カートゥーン」。
（問）㈱大広・企画推進室　☎03-3437-8082）

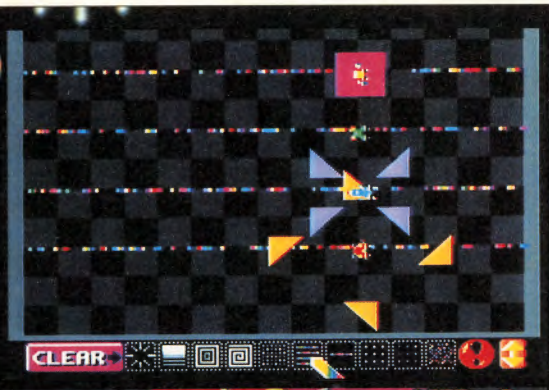
© 1992 HANNA-BARBERA PRODUCTIONS, INC.　Licensed by NIPPON COLUMBIA CO., LTD.

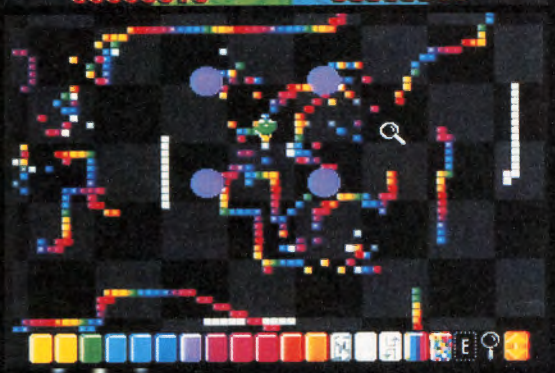
CG

イマジネーション膨らむ音楽オモチャで曲をつくろう

マウス専用の新作ソフト『サウンド・ファクトリー』(仮)

●任天堂　●発売日・価格未定
●SFC





●マウスで不思議なキャラクターたちを操っているうちに音楽ができ上がるパフォーマンス・ソフト。ゲーム的部分もあり、作曲→調整→保存という手順も簡単に行なえる。

『ウゴウゴ・ルーガ』(CX)でおなじみのCGアーティスト、というよりは〝街の発明家〟。テクノロジーを使った気持ちのいい〝道具〟を作りつづける岩井俊雄氏。そんな彼が任天堂からマウス専用ソフト『サウンド・ファクトリー』(仮)を出すという。そこで『ウゴルー』収録中の氏を直撃した。

――作曲とシューティングをミックスして話題を呼んだソフト『オトッキー』も手がけられていたということですが？

「あれはアスキーから発売されたんですが、セディックという西武系のCG会社が制作したんです。そこでスタッフの入れ替えがあったときに、今『エイプ』にいらっしゃる石原さんという僕の先輩が出入りするようになったんです。で、そのころに僕がテレビゲームと音楽を組み合わせてイベントができるんじゃないかという企画を出したんですよ。ちょうど細野晴臣さんが『ゼビウス』関係のアルバムを出したりしてたんですが、僕はシューティングゲームというのは一種の演奏方式ではないかと考えたんです。自分の攻撃にいろんな音色があって、ゲームをしていると楽器の演奏ができるようになるという。はじめはイベント用としてソフトを組んでいったんですが、〝これ、ソフトとして売れるんじゃない？〟ということになったんですよ」

――今回の『サウンド・ファクトリー』は、その流れなのでしょうか？

「僕にとってはつながっています。プロダクトとして出る2本のソフトの間には6年間の隔たりがあるんですが、その間にも作家としていろいろ作品を発表していまして、そのなかで『オトッキー』と『サウンド・ファクトリー』をつなげるいろんなものを作っているんです。今回の『サウンド・ファクトリー』も、もとになった僕の展示作品があり、それを石原さんにお見せして、任天堂からという話が出たんです」

――ファミコンスペースワールド'93で感じたのは、音と映像のシンクロ部分でしたが。

「サンフランシスコの科学博物館に永久展示している『ミュージックインセクト』という僕が作ったアミーガのソフトがあるんです。画面上に星をおいていくと昆虫がぶつかっていろんな音を出して、音楽ができあがっていくのですが、これをベースに任天堂に持っていきました。アメリカに行っている間はそんな気はなかったんですが、日本に帰ってきたらちょうど『マリオペイント』が出るという話があった。で、ゲームボーイは少しは変わってきたと思ったし、マウスも発売されたんで、これならスーパーファミコンを生かしたソフトができるんじゃないかと考えて任天堂に行ったんです」

――任天堂のリアクションは？

「非常に興味を示してくれましたし、任天堂以外ではできないだろうという話にもなりました。ヨソ様ではちょっとこういうソフトは難しいだろうと（笑）」

――開発状況はいかがですか？

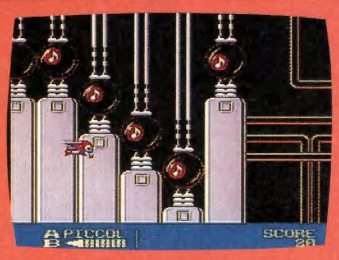
「ちょっと難航気味ですね。この前のスペースワールド'93でもそうだったんですが、このソフトのどこが面白いのか理解し難いらしいんですよ。いわゆる口で説明できる面白さではないので。今よりゲームっぽい部分が追加されるでしょうね。本来の狙いとしては音楽に興味がない人も触っているだけでどんどんワクワクしてくるようなことが起きる。興味がちょっとあるんだけど楽器とかはだめな人でも作曲できる。そういったある種のハードルを越えるための道具なんですけどね」

――作曲ツールではない？

「音楽オモチャですね。これですごい曲を作ってくれとかそういうことではなくて、触っているうちにイマジネーションが膨らんでいくものになってほしい。素人の作曲家でもちょっと触ったら想像以上のものができる。そんな部分も狙っています。『ウゴウゴ～』のCGとの掛け合いもそうなんですが、テクノロジーの発達によって創造力が引き出される部分があると思うんです。自分がいちばん気持ちのいい作品を作るためのソフト」

――このソフト自体、岩井さんの作品というわけなんですね。

「そうですね。僕自身、楽器とかはできませんから、このソフトは音楽的にも視覚的にも、自分も楽しめる音楽オモチャのひとつなんですよ」



『オトッキー』

(1987年発売／アスキー　©アスキー)

●「シューティングゲームは一種の楽器だと思い、逆に楽器としてのシューティングゲームを考案した」という。主人公オトッキーをコントロールしながら敵と戦っていくと、いつのまにか音楽を演奏してしまっている、という仕掛け。コントローラーのAボタンに対応してオトッキーが8方向に出す武器が、そのままメロディを奏で、Bボタンの武器がバーカッションに対応している。ゲームをクリアしていくと、自由に演奏ができるモードや作曲ができるモードで遊べるようになる。もちろん教育的なものではなく、ファミコンを一種の音楽オモチャにしてしまうソフト。

文／平井太郎　©Nintendo（『サウンド・ファクトリー』の画面は開発中のものです）

VIRTUAL CITY V

日米比較! 都市型シミュレーションにみる近未来の展望

『A列車で行こう4』vs『Sim City 2000』

近未来高速度都市建設シミュレーション

かつて横浜海洋博が開かれた年の1年ほど前、友人が某大学の研究室で会場までの交通機関をチェックするプログラムを開発していた。それは、晴海から海上バスを使った輸送を利用すると、地上路の混雑がかなり軽減できるのではないかというシミュレーション・プログラムだった。本来、コンピュータの1ジャンルとしてそういった未来計測シミュレーションはとりたてて珍しいものではない。だが暗いモニターに映し出されたその画面は、まさにボクの知的興奮を刺激しまくった。なんの変哲もない東京湾周辺のマップにオレンジ色の光の点（1ドットが数十台の車に相当する）が刻々と刻まれ、その光点は時間経過とともに幾重にも重なり、列を作り始める。それが、マウスでクリックしたとたん海のほうにもオレンジの点が流れ出す。ボクの頭のなかでは大渋滞の首都高と優雅に東京湾を走るフェリーの姿が描かれていた……。

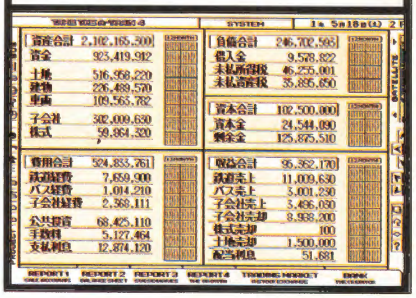
もちろん、この交通シミュレーション・プログラムはゲームではない。実際に海洋博で海上交通が利用されたのかどうかは確認していないが、おそらく、このシミュレーションによりなんらかの結論が下され、海洋博開催に大いに役立ったに違いない。だが、このソフトを見た人はごく限られた人だけで、ほとんどの人はこんなソフトが作られていることさえ知らないだろう。

シミュレーションゲームのおもしろさは、ある側面ではこういった知的興奮を巻き起こすという要素がある。それは、「ストII」や「ドラクエ」とは違う、いわば、連続して画面に表示されるデータを読み取りながら、頭のなかに描かれた自分の世界観に酔いしれるという、多次元の構造を持ったおもしろさだ。これはもう、単にゲームのカテゴリーに入れておくべきではなく、今まで人類が体験しなかった新しい〝情報〟というべきだろう。

『シムシティ』と『A列車』の関係

さて、数年前大ヒットし、世界中のパソコンユーザーをそんな知的感激にひたらせてくれた「シムシティ」そして「A列車」の2作品。どちらもそんな最先端技術の感覚を体験できるソフト（あえてゲームと言わない）だ。その両ソフトが時を同じくして今年の年末、相次いでリニューアルされる。この数年の間にどんなアイデアと技術革新が行なわれたのかが気になる読者のために、いちはやく紹介することにしよう。ただし、現時点ではまだ両ソフトとも完成していないので、ある程度ボクの予想をまじえて紹介することを、あらかじめお断わりしておく。

まず、驚くべきことに、この2作品が一見とても似てきていることに気づく。日米の色合いの差はあるものの、どちらもクォータービュー画面を採用し、3D化に力を入れているが、それだけではない。2作品とも独自の発想で作られているソフトなので、他方を意識して作られているといった感じもない。どちらかというと、プレイしているときのワクワクする感じや自分の頭のなかに描かれた感覚がなんとなく似ているのだ。これはおそらく、この2作品のコンセプト（着眼点）が同じところにあるためだろうと考えられる。このコンセプトについては後述しよう。



いずれにしても、ボクたちはこの2作品をプレイすることによって、ふつうのゲームでは体験できない高レベルの技術研究成果を、もう一度見ることができるのだ。

また、ウワサによるとこの2作品の作者は、お互いのデータに互換性をもたせることを構想しているらしい。つまり、『シムシティ2000』のデータを『A4』で、『A4』のデータを『シムシティ2000』で、それぞれ読むことができるというのだ。この計画が実現すれば、今までとはまったく違った状況でプレイできることになる。それはボクらにとって、1＋1＝3以上のおもしろさを提供してくれることだろう。こうなると、ますます最先端化するこの2作品からは絶対に目がはなせないことになる。

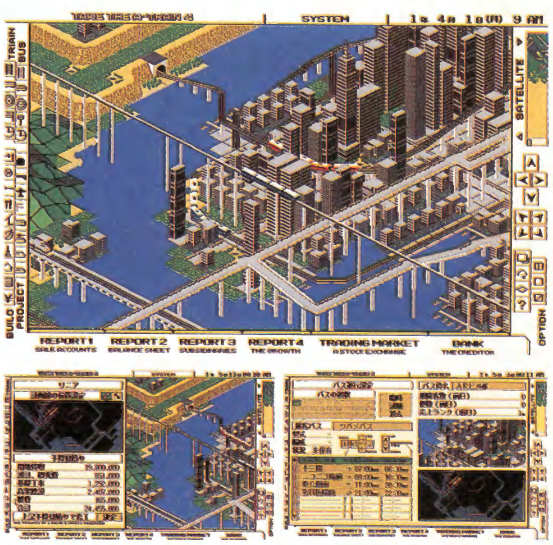
3D化された『シムシティ2000』

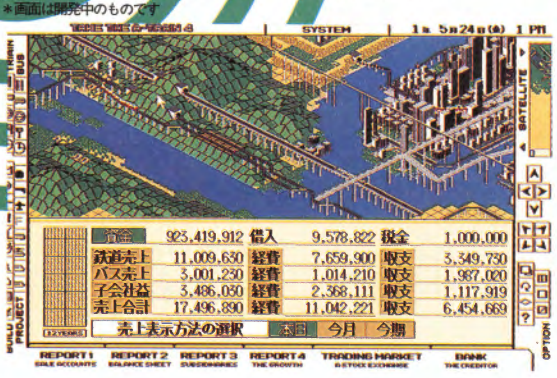
今年の年末にIBM版とMAC版が発売予定の『シムシティ2000』だが、今回の最大の特徴は、斜め見おろし型の鳥瞰図（クォータービュー）になったことによる3D化だ。これにより立体建築物がよりリアルに表現され、前作の図形タイプの街から大きく変わっている。また、自分で地形マップを作れるようになったのも大きな特徴だ。この機能により、自分の好きなだとえば今住んでいるところとか、地形をあらかじめ設定しておき、そこに都市を建設することができる。つまり、現実の都市と画面のなかの都市がその発展経緯によりどう変化するかなどに思いを馳せるという、まさに高尚なアソビも体験できるようになったのだ。

基本的なシステムは前作と変わっていないので、『シムシティ』をプレイしたことのある人

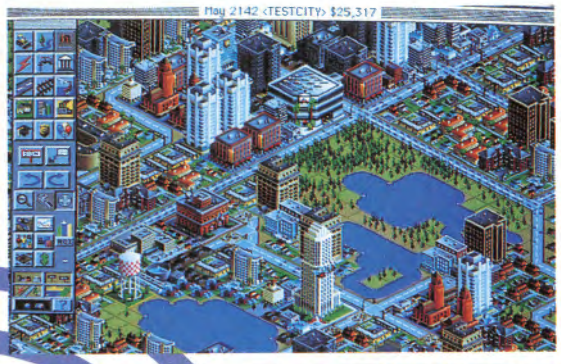
A列車で行こう4

●16段階の立体マップになった「A4」。バスやモノレールも追加され、よりリアルな街作り、私鉄会社経営が可能に。設定が多くなったぶん、操作性も大幅に改良され、プレーしやすくなっている。その一例がマルチウインドウ。（アートディンク／11月発売予定）
＊画面は開発中のものです





文／鈴木健 ©ARTDINK、©MAXIS & WILL WRIGHT All right reserved ©IMAGINEER CO., LTD.



Sim City 2000

『Sim City』が3D、256色にパワーアップして新登場。交通面では高速道路、バス停、地下鉄など、施設は動物園とマリーナが増えた。前作では石炭と原子力しかなかったエネルギーもソーラー、水力、風力、ガスなどが加わった。(イマジニア／11月発売予定)
＊画面は開発中のものです

なら難なくこの都市作りに参加できるだろう。大きな機能としては、3段階のズームアップによって都市のディテールがより細かく観察できるようになったことが挙げられる。このズームアップ画面はさらにぐるっと360度回転させることができるという驚くべき機能になっている。新しい施設としては、学校、図書館、美術館、動物園、病院、刑務所、港、高速道路、橋などなどいろいろな要素が加えられている。また、Underground アイコンをクリックすることにより、地下の建設（トンネルを作ったり地下鉄を引いたり）もできるという3Dならではの機能もついた。

施設の拡充にともない、前作にはなかった教育のパラメータも用意されている。地域に学校や図書館を建設するのも、市長としての重要な業務になったわけだ。

さらに技術の粋を集めた感のある『A4』

1990年に発売されると同時に、アートディンクの名を世界に知らしめた『A列車』。あれから3年、ついに今年11月末、『A4』の登場だ。こちらもテーマは3D。ただし、前作ですでにクオータービューを採用しているAシリーズは、見た目だけではなく、データ構造そのものを3D化している。山あり谷ありの見ているだけで楽しいマップにトンネルを掘ることもできるし、プレイヤーが架設する線路もまた立体構造にすることができる。地下も表現されているので、地下鉄を建設することもできるようになった。ビル街を上に下に走るAトレインはじつに気持ちがよさそうに見える。

こちらも基本システムは前作と同じなので、プレイヤーが戸惑うことはない。むしろ、できることが多くなったぶん、細かいところで親切設計になっているようだ。新機能としては、列車だけではなくバスの運行設定もできることや、新幹線の架設、リニアモーターカーの設置もできるようになった。都市そのものも進化しており、従来にはなかった機能もかなり大幅に盛り込まれている。『A列車』シリーズは4に至って、単なる列車運行シミュレーションから『シムシティ』同様、都市建設シミュレーションに発展しているようだ。

そして、その先にあるもの

ところで、両ソフトともそのコンセプトが〝政治と経済〟であることに気づいていただけただろうか？　つまり、都市作りに必要なものは「お金と人」なのだ。政治や経済なんていうと学校を思い出してうんざりするという人もいるだろうが、この2本のソフトがとっても楽しいことがわかっているなら、逆に、ひょっとして政治も経済もじつはおもしろいものなのかも知れない……という今までとは違った感覚になるだろう。政治も経済もお互い密接な関係を持っていて、マクロ的にみるとまるでゲームをやっているかのようなおもしろさを秘めているのだ。

ただ、今までボクらはその構造を知らなすぎただけで、この2作品がそのカベを打ち破ってくれたのだ。

ボクらが未来を予測するとき、その足がかりとなるのは過去のデータだ。過去のデータを分析し、並べ変え、傾向をつかみ、流れを予測してシミュレートすることができるようになると、ある程度の未来予測が可能になる。現実に何十億もの金を使ってそんなことを研究、予測している人たちもいるのだが、ボクらはここに紹介した2本のソフトでそんな人たちと同じ体験ができてしまうのだ。

この2作品のおもしろさはそんな〝データの膨大さ〟に起因しているに違いない。一般のゲームと違う感覚はこの点にあるのだ。そう考えれば、この2本の作品が今後発展していく可能性は大いにある。なぜなら、時間が経てば経つほど、それだけ大量のデータがソフトのなかに詰め込まれ、より現実に近いシミュレーションが可能になるからだ。今回のリニューアルもひと言でいえば、「膨大な量のデータが増えている」という変更にほかならない。そうなると、これらのソフトをプレイするボクらは、より正確な近未来予測ができるようになる。やがて、地方の政治家や実業家が、実際の業務に『シムシティ2000』や『A4』を使うことがあっても決して不思議ではないのだ。これは、ゲームにとって、途方もない大事業といえるだろう。

NASAのフライト・シミュレーターがヴァーチャル・リアリティの名でボクらのもとにやってきたように、未来の都市作りもまたボクらのものになりつつあるということなのだ。

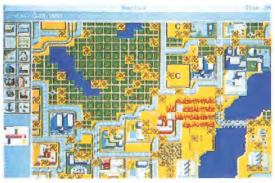
『A列車』シリーズ

「A列車で行こう」
（1987年3月／アートディンク）

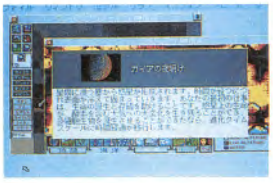
「A列車で行こうⅡ」
（1988年7月／アートディンク）

「A列車で行こうⅢ」
（1990年12月／アートディンク）

『Sim』シリーズ



「シムシティ」
（1990年9月／イマジニア、富士通）



「シムアース」
（1991年9月／イマジニア、富士通）

「シムアント」
（1993年7月／イマジニア、富士通）

（発売日はすべてPC98版）

INTERVIEW

藤原浩の"NON-STOP POWER PLAY"

心地良いメロウな愛を提供するメロディーメーカー

いとうせいこうとのサブリミナル・カーム、川辺ヒロシとのHIROSHI Ⅱ HIROSHI、ダブマスターXとのLMX。藤原浩のユニットが作り出す音楽は、心地良い響きを持っている。

「昔からそういうメロウなものっていうか、憂いのあるものが好きみたい。性格的にクライんですかね(笑)。最近家でよく聴くのはグレン・グールド。クルマのなかではビートルズとか。クラブでもビートルズはかけますね。そのほかにはレニー・クラヴィッツ、ジェームス・ブラウン、マービン・ゲイとかモータウンものとか。メロウな感じのものが多いですね」

'60～'70年代のナンバーがメインになるそうだが、DJという立場上、そのときの時代の音(たとえばテクノやハウス)を意識したりするのだろうか。

「考えますよ、30%ぐらいは。テクノとかハウスは、ほとんどかけませんね。機械的なもの、とくにテクノは好きじゃないんで。メロディがないから、かな。なんか激しすぎて。踊るにはいいんでしょうけど。テクノとか、初めて聞いても踊れると思うんですよ。でも、ちゃんとメロがあって、言葉も多くてっていうものは、何度か聴くうちに慣れてくるって感じだと思う。今は盛り上がってるけど、半年ぐらい前はビートルズの「NO REPLY」や「COME TOGETHER」をかけても、とっつきにくくて踊らないんですよ、若い子なんか。で、何度か聞いて耳に慣れてくると、踊り出すっていう、そういうことの繰り返しですよね。だからほかのクラブではかからないけど、僕がやってるクラブでは盛り上がる曲っていうのは結構あると思う。"HIROSHI CLASSICS"っていうジャンルが作れるくらい」

海外でも自分と同じような選曲をするクラブに行くとか。

「友達がDJしてるクラブしか行かないんですけどね。あまり踊ったりしません。どちらかっていうと、リズムに身をまかせるぐらいで(笑)」

海外に行く機会の多い藤原さんだが、自分に合うのはイギリスの音だという。

「アメリカは興味ない。なんでかなあ、明るすぎるのかも(笑)。イギリスと日本でレコードが作れればいちばんいいかなって。次のアルバムは、ここ何作か日本でやったんで、ロンドンでやろうかなと思ってるんですけど」

来年の夏ぐらいのリリースを目標に、彼は今ソロ・アルバムの制作に取りかかっている。

「ポップなものを作ろうと思ってます。覚えやすいメロディがあったりするような。でも、あからさまにポップな音はあまり好きじゃないから。メロディがポップで、バックの音がシブくっていうのが好きなんで、そんな感じにしたいですね。それで聴く人を元気づかせたり、落ち着かせたりできたらいいなと」

やはり、人に音楽を聞かせたいという欲求が強いのだろうか。

「強いかも、もしかしたら。音楽だけじゃなく、好きな人とか気に入った人には、自分の好きなものを見てもらいたいっていうか、わかちあってほしいっていう欲求は強いかも」

どこかに自分の好きなものには〝いいものだ〟という絶対的な自信を持っているのかもしれない。

「あるんでしょうね、きっと」

その反面、他人がどう受け止めてくれるのかを考えると、不安になることもあるという。

「不安になったり、そんなこと考えないで、自分の好きなことをやればいいやって思う気持ちと、その両方の間をいったりきたりしながら(作品が)できていくって感じでしょうね」

作品に対するリアクションに関しては、自分の気持ちの位置で変わる。

「ということは、第三者の意見は関係ないのかもしれないな。たとえば、すごく機嫌のいいときは〝この人にほめてもらってよかった〟って思うし、認められなかったら〝この人にわかってもらえなくてよかった〟って思うだろうし。逆に落ち込んでるときは、ほめられても〝この人にわかってもらっても悲しい〟って思うだろうし。結局、まわりの採点って1%か2%ぐらいのものなんですよね。大切なのはわかってるけど、第三者は第三者だから」

音楽を作って自分以外の人間に聞かせるのだから、リアクションをまったく気にしないといえばウソになる。しかし藤原さんの場合は、そんな気持ちの揺れを認めつつも、他人に媚びることなく音楽を作っている。そんな彼のピュアな姿勢は、次の言葉からも、よーくわかる。

「大勢の人に好かれようとは思わない。自分の信頼してる人にわかってもらいたいですね。なぜかっていうと、ほとんどの人はクズだから。多くないですか、そういう人って。たとえば、僕がやってるクラブは200人も入れば満杯だけど、その200人に踊ってもらえればいい。ジュリアナで僕の曲をかけてほしいとは思いませんね。ジュリアナの1000人はクズで、一部の200人のほうが大切です、僕から見れば」

口調はおだやかだが、キッパリと言いきる。音楽を愛してる人は強いな、と思ってしまった。

●ふじわら・ひろし／小泉今日子のアルバム・プロデュースなどでも知られるクラブDJの草分け的存在・藤原浩。彼の作り出す新鮮で、どことなく懐かしいサウンドはどこからくるのか。「ゲームの話はいいの？」とさり気ない気配りにその秘密がある？

文／根田美聡　撮影／小木曽威夫

PERFORMANCE P

1回観たら忘れないSマリオみたいなグループになりたい

TPD DASH!! 1stアルバム、リリース!!!

●『DASH!!』TPD DASH!!
●EPIC・ソニーレコード　●発売中

TPD DASH!! である。と書いても、なんだ、そりゃ？と言わないでね。東京バフォーマンスドールのLIVEメンバーとして、4年間コンサートを支えつづけてきた女子たちのことなんだから。ま、早い話、フロントメンバー以外の女子たちってことなんですけどね、ハイ。ピンときていただけました？

現在の構成メンバーは、木伏夏子（21歳）櫃割香奈子（18歳）島津志穂（21歳）関ひろみ（20歳）大藤史（19歳）中川雅子（17歳）名取美穂（18歳）藤本佐織（19歳）篠原礼（18歳）東亜佐美（18歳）という10人。で、11月についに！　アルバム・デビューを果たしちゃうんだな、これが。タイトルはズバリ『DASH!!』。6曲入りとはいえ、その充実ぶりはかなり濃い。とくに、アタマの2曲「NAI」と「東京ハッカーズ・ナイトグループ」は、フロントのメンバーにはないTPD DASH!! 特有の〝りりしさ〟〝トッポさ〟があり、思わず「やるじゃん」とつぶやき口笛ヒューッって感じだ。

メンバー自身、「どうしてもフロント・メンバーに似ちゃう部分があると思うんですよ、全体のイメージが。だからTPDにはないカッコ良さ、みたいなイメージを定着させたい」（木伏）とか、「女の子が憧れるような、ボーイッシュでさっぱりしたグループになりたい」（名取）とか、「TPD DASH!! を色にたとえるなら〝黒〟。アイドル・グループにはない、どこか近寄り難いイメージを追求したい」（関）と言っておりますし、その心意気に期待しちゃいたい今日このごろ。アルバム・リリース後にはライブハウスでの3デイズ・コンサートもあるっていうし、チェック入れといて全然OK。

「TPD DASH!! は1回観たら忘れられない、たとえばスーパーマリオみたいなグループになりたいです。うわぁ、うまいなあ（笑）」（櫃割）

●コンサート情報／11月21・22日渋谷ON AIR、23日クラブチッタ川崎。また、12月28・29日、1月2・3日の4日間、渋谷公会堂でライブが行なわれる。(問／ホットスタッフプロモーション ☎03-5839-9999)

GALLERY G

CGアートと情報でコミュニケーションの未来をかいま見る

インターコミュニケーション'93『メディア・パサージュ』

CG技術の発達により、ちょっとした手間で日常空間のなかの非日常を体験することができるようになった。今年で3回目になる『インターコミュニケーション'93』も、そんな物質と非物質との境界線を楽しみ、インタラクティブなコミュニケーションに驚くイベントである。会期は11月16日まで、渋谷のビームホール&ギャラリーで行なわれた。

出展作品は、複数のプレイヤーが、分解された三次元グラフィックスの果物の画像をジョイスティックでコントロールして、スロットマシンのように同じ画像を合致させる「フルーツ・マシーン」（11月5日から13日には、ドイツと電話回線でネットワークし、それぞれひとりずつが協力して画像を合せるデモンストレーションが行なわれた）や、手に持ったインタラクティブ・アイを透明なガラスボールの中を移動させると、そこに設定された三次元仮想空間がスクリーンに投影される「ハンドサイト」、上部を向いたモニターには歪んだ映像が映し出されるが、モニター上に置かれたミラー・シリンダーの表面には空みが整えられて結像する「ヘヴンズ・ゲイト・アナモル・フォシス」など。ほかにもインタラクティブな三次元都市（CITY）も初公開されていた。どれも視覚や新しいインターフェイスを使った、体験型のCGアートだ。

これらの展示作品を制作したのは3人のCGアーティストたちである。

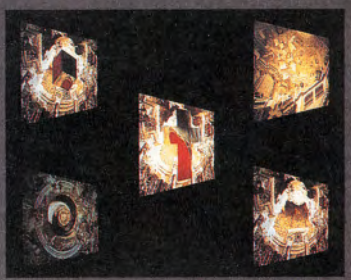
アグネス・ヘゲドゥシュはビデオとコンピュータを使ったインスタレーションを発表し、若手有望アーティストとして世界各地のメディア・アート展で注目されている、カールスルーエ、アート・メディア・テクノロジーの客員アーティストである。

マット・マリカンは、'87年、主観的な宇宙論の組織モデルともいえる〈CITY〉シリーズを発表。デザインしたシンボルはポスター、旗、オブジェ、CGなどの多彩なメディアを使って表現され、各地の国際美術展で注目されている。現在はフランクフルト、ニューメディア研究所で教鞭をとっている。

そしてジェフリー・ショーはニューメディア、ハイ・テクノロジーを使ったインタラクティブ性の高いアートに取り組み、世界各地の展覧会に数多く作品を出品しているメディア・アートの第一人者だ。現在はカールスルーエ、アート・メディア・テクノロジーの映像メディア研究所のディレクターである。

この展覧会を企画したICC（InterCommunication Center）は浅田彰、伊藤俊治、彦坂裕らで運営されており、文化全体を〈コミュニケーション〉の視点からとらえ直してアート&テクノサイエンスを基本テーマに電子情報社会の新しい文化のあり方を探る文化施設である。

情報交換の様々な未来形を体感するための展覧会である。



美しいCGアートとそれにコミュケートする快感がそこに在る。今はまだ非日常の空間だが、未来には日常空間として認識し、アクセスする日が来るのだろうか。

「TPD DASH!!」　文／根田美聡　撮影／小木曽威夫　スタイリング／宇山弥和子　ヘア&メイク／目黒邦彦（MÉLANGE）

TV

『RUN』の最終回だけは観る価値があると思うよ、きっと

スチャダラパーが斬る! 秋の特選新作ドラマガイド!!

この夏、がむしゃらに遊んだというスチャダラパーの3人。ボーズは泳ぎまくり、シンコは〝ビックリ鳥人間〟大会に出場し予選落ち。アニは運転中、後ろのクルマにガツンとぶつけられ、首がちょっと痛いかも状態。三者三様、それぞれの思い出を胸に秘め、この秋はドップリとレコーディングに専念。

つーことは、テレビはあまり見られないかも?

「いや、全然OKでしょ」

じゃ、3人にこの秋の新番組について語っていただきましょう。

*

——どーですかね、秋の新しいドラマは。

アニ「(すかさず)**ダメでしょ、ドラマ。ダメ!**」

ボーズ「一刀両断で(笑)。ゴクミもダメ、と」

アニ「いや、ゴクミだけ。ゴクミと『**カミさんの悪口。**』これのみ! あとはつまんねえじゃん。『**RUN**』とか観る?」

ボーズ「『RUN』ねえ。むかつくだけって感じ」

アニ「また最後に長々と30分間説教じゃん?」

ボーズ「今度は最終回、2時間スペシャルかもよ」

アニ「あれじゃあ足りねえって」

ボーズ「でも、視聴率はそこそこいくんじゃないの?」

アニ「それよりこれがスゴイよ、『**オレたちのオーレ!**』(笑)」

ボーズ「バカにしやがって(笑)。**そのまんま**じゃん」

——この時期、サッカーものが急に3本もありますけど。

アニ「『**俺たちのJリーグ**』とかねえ。まっ、今ハヤリだしね。それより『**かりん**』だよ『かりん』。そうそう、朝の連ドラ」

——まさか「ええにょぼ」も観てたとか?

アニ「あれは観てなかった。だって地味でしょ」

ボーズ「朝の連ドラは、**女優が弱いか強いかだけ**だから」

アニ「『かりん』はいいよ、つみきみほと筒井道隆が出るし。筒井道隆はいいよ」

——『**あすなろ日記**』にも出てますよね、筒井くん。

アニ「掛居役でしょ。もう全然OKよ! 木村の取手役はちょっと違うよなあ」

ボーズ「石田ひかりのなるみ役もなあ(不満)。俺、とにかく石田ひかりが大嫌い! 漂うムードがダメ。でも、ドラマは観ちゃうかも」

シンコ「(ひととおりテレビ雑誌に目を通し)あっ、ヤバイ」

アニ「ナニ?」

シンコ『オレたちのオーレ!』っておもろいかもよ。寺脇康文と大鶴義丹の『**悪魔のKISS**』コンビが出てるもん」

アニ「あっ! ヤバイかも」

シンコ「ホントにヤバイかも。ボーちゃんの好きなマルシアも出るし」

ボーズ「マジィ!?」

シンコ「墨田ユキちゃんも出るし、西田尚美ちゃんは大鶴義丹と**微妙な仲**だってよ」

アニ「ヤバイじゃない、それ。よし、『オレたちのオーレ!』だ。サッカー好きだし、俺」

シンコ「ヤバイ! 『RUN』に豊川悦司が出る」

アニ「うそ!」

——長渕と男同士のカラミがあるんでしょーかねえ。

ボーズ「**最終的にホモ落ち**(笑)」

アニ「ホモ合体モーフィング落ち、ってのいうのは?(笑)なんだったら西新宿のビルにグワーッと変わっていくの(笑)」

ボーズ「これからはモーフィング落ち、すごいと思うよ。台頭すると思うよ」

アニ「でもさあ、最終回って結構『**探偵物語**』みたいな**終わり方**になるんじゃない?」

ボーズ「タバコ1本吸って死ぬ

『**かりん**』(NHK総合/月~土 8:15~8:30)
●信州味噌の老舗のひとり娘が落ちぶれた名家を女手ひとつで盛り返すサクセス・ストーリーであり、劇的恋物語でもある。細川直美、つみきみほ、筒井道隆ほか。

『**もう涙は見せない**』
(フジテレビ系/水曜 21:00~21:54)
●カナダ生まれの新人女優であるヒロインの母親捜しを、シドニー・シェルダンばりの興奮度で描く〝ジェットコースター・ドラマ〟。後藤久美子、伊原剛志ほか。

●スチャダラパー/MC BOSE、SWINGING SHINCO、スチャダラアニのトリオからなるラップ・チーム。今年2月、サード・アルバム『WILD FANCY ALLIANCE』(キューン・ソニー)を発売。最新シングル『コロコロなるまま』も大好評。久々のソロ・ライブも決定! 11月24日(水)『渋谷ON AIR』(㊍/スクールプロダクションズ☎03-5704-6411)

文/根田美聡　撮影/小木曽威夫

の？」

アニ「松田優作を狙ってるのかなあ、もしかして」

ボーズ「こわいよねえ」

シンコ「やっぱ**『もう涙は見せない』**だよね」

アニ「うん。とにかくゴクミが大好き。しかも今回、ちょっとシリアスな感じなんでしょ」

ボーズ「そのフリで結構最近CMで、コミカルなのやってるのかな（←ウラを読む読む）」

アニ「見た？**〝サロンセレクティブ〟**のCM。ガンとばしてるような。あれ観て俺、ドキッとした。いつの間にかオトナなんだもん。13歳の美少女と思ってバカにしてたら」

ボーズ「バカにしてたの？」

アニ「ていうか、コドモだと思ってカルく見てたら」

シンコ「いくつぐらい？」

アニ「ハタチぐらいかな」

シンコ「**そんな年かい、クミちゃんも。**……あっ、これヤバイよ、**『大人のキス』**。黒田福美が出てるよ。〝みさおちゃん〟って」

ボーズ「なんでもかい（笑）」

アニ「あの役、強すぎたからな」

シンコ「たいへんだ、もう」

アニ「でも、土曜日の夜9時のドラマだよ、観る？　フツーに考えて。俺のドラマ・シフトには入ってないよ」

ボーズ「時間帯がちょっとね」

アニ「日曜9時はドラマって決まってる……けど、**みんな『浅ヤン』見てる**んだっけ（笑）」

――やっぱ日曜劇場ですか。

アニ「やっぱね」

ボーズ「なんだっけ、番組は」

アニ「それが田村正和と篠ひろ子の『カミさんの悪口』」

ボーズ「それ、おもしろそうじゃん。全然おもしろいよ」

アニ「で、カミさんの悪口を言い合う**中年仲間、橋爪功**」

シンコ「もうバッチリ」

アニ「連ドラ初出演の松本明子」

ボーズ「松本明子はまだわかんない。**未知数**だから」

アニ「あとは……（テレビ誌をペラペラめくる）」

ボーズ「最後まで残るのって、ホント、ないもんねえ」

アニ「うん……（トートツに）『RUN』の原案、長渕だもん。**脚本もたぶん、口出してるよ**」

――前回のときと同じだあ。

アニ「だから絶対最後は絶叫して終わるんだよ。おっ、長渕、占い師でそのバックに財界の大物、石原がついてて、高級ホテルのスイート・ルームに住んでいる、ていう設定、どう？」

ボーズ「**てめえ、何様だ**（笑）」

――じゃ、そろそろまとめに入ろうかなと思うんですが、必ず観るドラマっつーと？

アニ「いや、だから『カミさんの悪口』と『もう涙は見せないと『かりん』と『オレたちのオーレ！』ですよ」

シンコ「俺はもっと観るなあ。『RUN』観るでしょ」

アニ「**絶対観ないよ**（力説）」

シンコ「まあ待て。全部1回は観るな。でも基本的に**ドラマは1月のほうが面白い**んですよ」

ボーズ「基本だよね、それ」

――それ言っちゃうとミもフタもないんで……（困）あの、麻利夫さん的なヘンなキャラクターは今回、出てくるでしょーか。

ボーズ「長渕！（即答）」

アニ「もう長渕が筆頭でしょう」

ボーズ「自分でなりたいんだもん、きっと」

シンコ「黒田福美。〝みさおちゃん〟」

アニ「だからそれは、『悪魔のKISS』のなかだけだって」

シンコ「でもスゴイよ、あの人」

ボーズ「あの人、やらしく見えるよねえ」

シンコ「今回は追いつかなかったけど、1月からはああいう役で引っぱりダコだと見たな」

――新しいドラマに期待することは？

シンコ「**冬に期待**」

――まあまあ、それはさておき。長渕に期待、ですか？

ボーズ「とんでもないヤツだからなあ。共演してるヤツと、どんどんやっちゃうらしいから」

――女も男も？

アニ「豊川悦司も？（笑）。でも彼が長渕一派に入っちゃったらちょっとショックだね」

シンコ「ヤバイヤバイ。でも、マジで『RUN』は最終回だけ観る価値はあると思うよ」

アニ「録る価値あるかも」

ボーズ「**5年後ぐらいに大笑い**できるかもしれない（笑）。今『フォルテシモ』観て大爆笑のように（笑）」

『東芝日曜劇場　カミさんの悪口』
（TBS系／日曜21：00～21：54）
●好き嫌いなんて、とうの昔に超越。熟年夫婦のファジーな愛の生態をシニカルに描くオトナのホームドラマ。原作は村松友視。田村正和、篠ひろ子、松本明子ほか。

『あすなろ白書』
（フジテレビ系／月曜21：00～21：54）
●少女からおとなになる時の流れを等身大で描いた青春大河。原作は柴門ふみ。石田ひかり、筒井道隆、木村拓哉、鈴木杏樹、西島秀俊ほか。

『オレたちのオーレ』
（TBS系／木曜20：00～20：54）
●サッカーに賭けた男の純情で第2の鹿島を目指して町おこし！　名作「俺たちは天使じゃない」を彷彿とさせる痛快軽妙なノリ。大鶴義丹、寺脇康文ほか。

TECHNOLESS GAME

テクノレスゲーム ——〝テクニック〟は脳にある

『ディクショナリー』は脳VS脳のダイレクトな闘い

説明しよう。「テクノレスゲーム」とは、テレビやキーボードなどのテクノロジーをまったく通さないでだれかとゲームをするといった、今まではごく当たり前に行なわれていたことを「デジタル世代」のためだけに新しく考えた呼び名である。

さて、僕らが最近「ゲーム」って書いたり言ったりすると自動的に全部「テレビゲーム」のことになっているような気がする。確かに「テレビゲーム」の存在は圧倒的だ。街で「ゲーム」とだれかが言葉にすると80%スーファミやUFOキャッチャーなどの代名詞になっているのも事実だ。それが90Sの現実だということもわかっている。

そのうえで考えるのは、じつは「カンケリ」だって「ゲーム」なんだという、ごく当たり前のこと。あえて言うまでもないが、恋愛も政治も「ゲーム」だ。もしかしたら僕たちの日常生活自体が巨大な「ゲーム」かもしれない。と哲学でもしたくなるほど世界は「ゲーム」で溢れてる。

そんななかで「ボードゲーム」や「カードゲーム」といった「テクノレスゲーム」に惹かれる最大の理由は、「カンケリ」の対人感覚や「恋愛」の対話感覚や「日常」の時間感覚を短時間で完全にシミュレートするためのゲームの相手は計算機ではなく、やはり人のほうが理想的だからである。いわゆる「ゲーム」が深いのは、相手の考えがパターン化されないからだ。それもルールがシンプルになればなるほどその深さは増す。オセロや将棋、囲碁など多くの歴史的ゲームが'90年代でもすたれないのは、ルール（ハード）が新しいのではなくて、プレイヤー（ソフト）がつねに新しいからだ。そう。プレイヤー自身が新しい無数のパターンを持ったソフトと化してしまえる（サイバーだな！）。もっというと本当は、テレビゲームだってソフトを差し込んでプレイしているのだが、じつはソフトをつくったプログラマーと画面を通して間接的に知恵比べをしているともいえる。そう。テレビゲームがすたれないのも、次々に新しいソフト（人）に出会えるということに原因があるのではないか。

で「じゃあ、僕自身の思考パターンがゲーム性を創造しているのか！」なんてことを考えつつ改めて『モノポリー』ヤルのもいい。でも、どうせ〝テクノレス〟するなら徹底的に「脳対脳」のダイレクトな闘いを！

その一例として、辞書と紙と脳味噌しか使わない「ディクショナリー」というゲームを紹介してみた。でも、考えるとこのゲームを知ったのはフジTVの深夜番組の『たほいや』だったワケで……TVなんてデジタルなメディアの代表選手で知ったことを〝テクノレス〟だなんていえるのか！……とか。（笑）

だからさ。そういった意味でも時代は、もうデジタルなんだよね。でも、いつかデジタルの向こうにある脳へダイレクトでネットワークする時代への訓練のためにも〝テクノレス〟にだれかとゲームをすることは大切なんだ。

忘れるな。「テクノロジー」は技術、「テクニック」は脳にあり。今はバラバラの「テレビゲーム」のハード（ルール）は、いつか（それも2000年より前に）ネットワーク化されるだろう。そのときにキーワードになるのは当然、コントローラーでつながれた「脳」である。そのとき、僕たちはルックスや人種を超えて「脳」の存在だけで人々の対話を始める。そのゲーム上でどれだけイカス「脳」で参加するのか。それは、現在の日々の生活（ゲーム）にかかっている！

●この9月までフジテレビ（月曜深夜）で放映されカルトな人気を誇った「たほいや」。ついには単行本にもなった。（フジテレビ出版／¥1100）

『ディクショナリー』の楽しみ方

というワケで『ディクショナリー』を紹介。このゲーム、エリザベス・セイモアの「ボブルデ・デ・ホイ」の翻案を日本語の特性にマッチさせるため、広辞苑を用いて行なったので「ディクショナリー」と名づけられた。TVでは『たほいや』（CX）として紹介されたので知っている人も多いだろう。

用意するのは、広辞苑一冊と鉛筆と大量の紙だけ、あと5人ぐらいの人の脳味噌ね。遊び方は次のとおり。

＊

①まず親（持ち回り）は、広辞苑のなかからだれも知らないと思われる言葉を選び、出題。同時にその正解を自分の紙に書く。

②プレイヤーはその言葉を聞き、いかにも広辞苑らしい文調で適当な意味をそれぞれ書く。

③親は全員の紙を集め、シャッフルした後、一枚ずつ読む。

④プレイヤーは正解に挙手。

⑤親は正解を発表し、点数を計算する。正解を当てたものは2点。自分の考えた語意に騙されたプレイヤーがいれば、その人数だけ点数がもらえる。親は持ち点を3点とし正解を当てられた人数分だけマイナスとなる。

＊

このゲームではただ正解を当てるのではなく、他のプレイヤーが思わず正解と思ってしまうような答えを書くのがポイント。いかにも広辞苑らしい言葉を選んで、ハッタリを作り上げるのだ！

文／佐藤大　『たほいや』©フジテレビ

PROGRAM P

オーディションではなくプログラム——求む!! 未完の才能

CGアーティスト、ゲーム・デザイナーを募集中

THE SEVEN COLORS

●松浦雅也（PSY・S）、ミック板谷、森雪之丞、澤井健らそうそうたるクリエイターたちが集結して制作されたCD-ROMソフト。（ソニー・ミュージックエンタテインメント）

マルチメディアは、かつてデジタル業界の共通の合言葉であった。だれもがマルチメディアの魅力と可能性を語り、本物のマルチメディア環境を実現しようと、さまざまな形のハードやソフトを開発しつづけている。そのかいあってか、今やマルチメディア論議は、かつての業界内の夢物語から、実現可能なお茶の間レベルの井戸端会議へと移行しつつある。

現在「マルチメディア」という言葉は、業界の専門用語ではなく、かつての「ファジー」と同じように、われわれの身近な存在となっているのだ。

しかし、ハードの革新はつねにソフトの成熟を待ち受ける立場にある。マルチメディアもむろん例外ではない。実際問題、この言葉の流通事情に比較して、そこで動かされるソフトを生み出すべく、新しい人材や才能が、充分に準備・育成されているかといえば、少々疑問を感じざるを得ない。

そこで今回、ソニー・ミュージックエンタテインメント（SME）の手によって、まったく新しい形のオーディションが企画されることになった。その名も『第1回デジタル・エンタテインメント・プログラム』。

このオーディション、ひとことで言えば、マルチメディア対応のソフトウェアのクリエイターを育成・支援するためのプログラムなのである。

これまでデジタル業界は、つねにハードウェア先行の発達を遂げてきた。しかし、気がつけばエンジニアは数多く育成されたが、それを支えるべきクリエイティブなアーティストは需要過多なのが現状だ。つまり今回のプログラムこそ、真のソフト主導型マーケット形成への第一歩となるべきものなのだ。

だが、ここで要求されているのは、総合的に完成された人材ではない。今まで一般のユーザーであっても、ジャンルによっては何かひらめくものがあるかもしれない。そんな可能性を、より大きく育てていこうというのが、このプログラムなのである。

アイデアはあるが、機材が高額なので作品が作れない。CGは描けないが、シナリオを書いたり、企画を出すことならできる。そんな人材こそが求められているのだ。

実際、業界内でも話題を呼んだCD-ROMソフト『THE SEVEN COLORS』も、そんな分業のもとに作られた、新しい形のソフトであった。

SMEといえば、今までは音楽マーケット内で、新人アーティストの発掘・育成に定評のあるところだけに、今回のプログラムにもかなりの期待が集まっているようだ。

音楽エンタテインメントでつちかってきた独自のネットワークとノウハウはまた、われわれのようなアマチュアだけでなく、より大きなステップを踏み出そうとするプロの目にも魅力的に映ることだろう。

門は開かれた。次世代のクリエイターを目指してみないか。

Sony Music Entertainment Presents

DIGITAL ENTERTAINMENT PROGRAM '93

Audition and Development

第1回デジタル・エンタテインメント・プログラム公募

[募集概要]

◆募集対象／CGアーティスト、ゲームデザイナー、コンピュータミュージックアーティスト、シナリオライター、プログラマー、プロデューサー、ディレクターなどのあらゆるマルチメディア・クリエーター

◆応募資格／プロ、アマ、年齢、性別、国籍、個人／グループなど一切問わず

◆応募方法／「作品部門」と「人物部門」の2部門。両部門に「ビギナーコース」「セミプロコース」「プロコース」の3コースがあり、応募者自身が応募したい部門とコースを選択

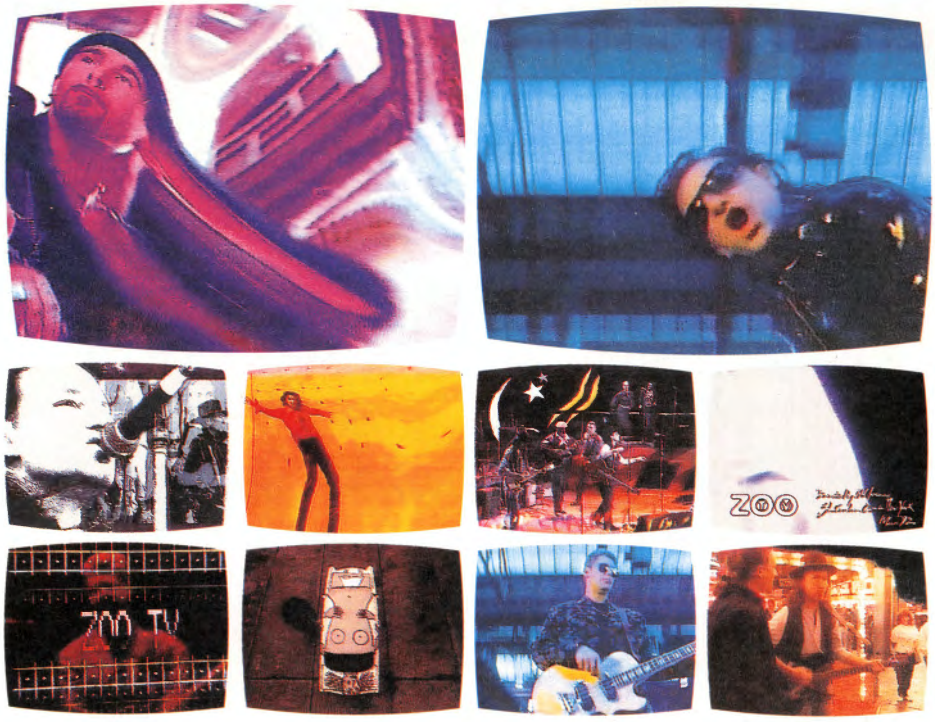
◆賞・賞金／各部門のコース別に入賞者を選択し、それぞれに賞金及び育成・支援プログラムが与えられる

◆審査方法／「作品部門」「人物部門」それぞれに一次審査（企画力審査／規定応募用紙による書類と提出物またはPRプレゼンテーション）二次審査（個人面接／一次審査通過者が個人面談の形式で面接）がある

◆結果発表：12月下旬に雑誌・新聞などで発表と受賞式を予定

◆詳細は応募要綱をご請求ください（㊒）／ソニー・ミュージックエンタテインメント　TEL03-3475-3900）

文／阿部美香
©ソニー・ミュージックエンタテインメント



●スタジアム・クラスでしか実現できない超大型ステージ、テクノロジーを超越したサウンド、金ラメの衣装をまとい赤い角をはやしたボノのキャラクター〝マックフィスト〟など、さまざまなドラマと叫びを含み、コンサートは史上空前のスケールで進められる。そこには、だれもが成し遂げることができなかった世界が存在する。新しいU2との出会い、それが今回の〝ZOO—TV〟TOURだ。(VIDEO「アクトン・ベイビー」日本フォノグラムより)

TECHNO-DRUG T

史上空前のテクノロジードラッグ

U2"ZOO-TV TOUR JAPAN"

●12月9日(木) 10日(金)　東京ドーム
●問／ウドー音楽事務所　☎03-3402-7281

アイルランド出身のロック・バンド、U2の4年ぶりの来日が決定したが、何より話題になっているのがビジュアルを重視したステージ・セットである。

前作『アクトン・ベイビー』発表後にスタートしたツアーの名前は、その名もZOO—TVツアー。「ZOO—TVは、テレビによるテレビのためのテレビについてのテレビ番組で、テレビの嘘を暴くものである」とスタッフのひとりが説明している。

ステージにはスクリーンを含めて大中小50台近いテレビ・モニターが置かれ、U2のビデオ・クリップはもちろん、世界情勢を知らせる新旧の戦争の悲惨な映像や、ボノがハンディカメラを使って映す会場の様子も映し出される。加えて、ステージ下に衛星回線を利用したミニ・テレビ局が設置されていて、ボノがリモコンで好きな局の番組をモニターに映すこともできるし、また、ビデオ・サンプリングと名づけられた手法で、画面に現われたルー・リードとボノがデュエットする場面もある。まさに映像の嵐である。

新作『ZOOROPA』発表後にはZOOROPAツアーと名前を変え、ZOO—TVのリメイクに加えて、戦禍にあるサラエボと衛星中継で結び、ボノがインタビューするというひと幕もあった。また、開演前に集まったファンによる懺悔をビデオに撮り、休憩時に「ZOO—TV懺悔」として、紹介するコーナーも増えた。

こう挙げていくだけでもわかるように、地球上に起こっていることをリアルに紹介してゆくという内容のステージで、単なるロック・バンドのステージとは格が違うあまりにも圧倒的な内容のショウだ。物凄い映像量のうえに、ケヴィン・ゴドリーをはじめとする超一流スタッフによる映像は、テレビ世代、ファミコン世代には、とても興奮させる内容になっていると思う。

もちろん、映像の内容はサブリミナル系のVR感覚を呼ぶものではないが、一度に数種類の映像がステージに映し出される様子は近未来的で、ショッキングであることに変わりはない。サブリミナル系に比べて、U2のほうが各曲に対して細かくイメージを設定してビデオを組み合わせているといったほうがわかりやすいと思う。そしてU2はそれらを使って逃避させるのではなく、非現実のような現実を直視させるのである。

ZOO—TVツアー、ZOOROPAツアーの間に、何度かU2に取材してきたので、メンバーの言葉も紹介しよう。

「僕らはミュージシャンだからこの混沌とした世界情勢のなかで新しい世界を提供できるとは思えないけど、手がかりになるイマジネーションを与えられる位置にいるとは思う。近年のU2の変わりようは皆に驚かれているけど、指摘する方法論を、今まで嫌ってきたラスベガス的きらびやかさ、まさに時代に合わせたロックンロール的方法に変えただけなんだ」(ボノ)

ブライアン・イーノと交流の深いU2のメンバーは、映像と音楽とのかかわりについて次のように話している。

「イーノから、曲のなかにビジュアルの要素があれば、コンサートをやっているときにサントラのように思えるといわれて、僕らは曲作りから開放されて自由な気分になった。逆にいうと、今はあれだけのビデオをライブで流しているから、曲自体のインパクトも聴かれ方も変わってきていると思う」(アダム)

「今回のアルバムのインスピレーションにはテレビ広告のようなものがあった。そしてライブではハイテクを駆使した音に、さらにハイテクをあますところなく使った映像が加わって、その曲の持つパワーが増大してゆくようになった。サイバーパンク作家であるウィリアム・ギブソンのプラスティックな世界から音のインスピレーションを受けて、ああいう音を作りたいと思っていたしね」(ボノ)

とにかく、最近のU2のビデオの凝り方は異常だ。「ワン」という曲では5種類のビデオを作るなど、ヴィム・ヴェンダース監督の「夢の涯てまでも」でのサウンドトラックに参加してから、映像に今まで以上にこだわるようになっている。

「アクトン・ベイビー」のころから音楽的にも映像的にも面白いアイデアを探しはじめ、いろいろなことを試そうとした。ビデオにしたって材料が揃ったところで、僕らが何を良いと感じ、何が間違った方向にいっていると感じるかを決めた。資料は使ったぶんと捨てたぶんとが同じくらいあったんだ」(エッジ)

U2の音楽は知らなくても、この史上空前のテクノロジー・ドラッグに酔う価値はある。

文／伊藤なつみ　©ANTON CORBIJN

VIDEO

各社続々リリース!! あのスティーヴン・キングを5連発!!

『ダークハーフ』ほか傑作・名作をお茶の間で

双子で産まれるはずの胎児が母体内でいつのまにか消えてしまう……そんなミステリアスな現象が、実際に産まれている双子の数の2倍も起こっているという。つまり双子3組中、2組はひとりとして産まれてくるのだ。

映画『ダークハーフ』の原作もこれを題材にしている。主人公サッド・ボーモントは少年時代に偏頭痛の原因である「消えた双子」を取り除く手術を受けた。彼が小説を書くことを覚えたころからなぜか「消えた双子」が脳のなかで成長し始めたからだ。

成人した彼は売れない純文学作家となるが、裏ではジョージ・スタークというペンネームで猟奇小説も出版しベストセラーになるほどの売れっ子作家の顔を持っていた。ある日ファンと名のるひとりの男に、真相の隠蔽と引き換えに金を払えと脅迫される。それをきっかけにサッドは真実を公表することを決意する。猟奇作家ジョージの死を演出して。しかし抹殺されたジョージは実体化して甦り、サッドにかかわる人間を殺し始めた。そして魔の手はサッドの家族にまで及ぶことになる。サッドの目の前に現われたジョージは猟奇小説の執筆を迫り、そして彼の代わりに人間になることを望んでいた……。

「消えた双子」ジョージは欲望に忠実な彼のもうひとつの心《ダークハーフ》である。そしてこれはサッドとジョージだけの物語ではない。だれの心にもある善と悪との闘いの物語である。抑えつけてきた悪(＝サッド)が噴き出す怖さ。なぜ怖いのか。それはだれでも心のなかに《ダークハーフ》を抱えているからである。

この物語には原作者スティーヴン・キングの経験も織り込まれている。〝リチャード・バックマン〟というペンネームで作品を発表していた時期がキングにもあったのだ。つねに日常の恐怖(吸血鬼やクローン、超能力などを題材にしていても、それは日常の死や病気などの化身なのだ)を題材にしているキングにとって、もうひとりの自分〝バックマン〟もまた恐怖の対象なのだ。ふだんはしないサングラスを掛けただけで人が変わったようになる、という話はよく聞くことである。もうひとつの顔(名前まで持った)がひとり歩きする恐怖が、想像力豊かな彼には実感できるのだろう。それが善だろうと悪だろうと、だ。

この『ダークハーフ』を監督したジョージ・A・ロメロは『ゾンビ』シリーズなどで有名なホラーの巨匠である。しかしロメロはこの作品を残酷なシーンが次々と展開されるような映画にはしなかった。殺人のシーンはむしろ「おとなしい」くらいに抑えてある。それがジワジワ身にまとわりつく恐怖をうまく引き出している。この映画の面白さはそれだけではない。「消えた双子」というサッドの過去体験と抹殺したもうひとりの自分、猟奇小説を書いていたペンネームであるジョージという人間をオーバーラップさせて、ジョージが1個の肉体を持っているのか二重人格を患っているサッド自身なのか、曖昧な描写に留めている。そのため観ているほうは判断がつかずに、猟奇殺人的サスペンスと冤罪的サスペンスの両方でドキドキさせられる。上質のサスペンス映画でもある。

出演者にもひとクセもふたクセもある役者を揃えている。『普通の人々』のティモシー・ハットンがサッドとジョージのひとりふた役を見事に演じ分けている。今までも二重人格を題材にした映画は何作も作られ、それを演じた俳優たちが称賛を受けていたが、この作品のティモシーもまた彼らに負けず劣らずの演技を披露している。

妻であり編集者でもある公私ともにサッドの良きパートナーに扮するのは『フィールド・オブ・ドリームス』のエイミー・マディガンだ。

スティーヴン・キングは映画運の悪い作家として知られて(?)いる。彼の作品はつねに称賛され支持されているが、毎年のように作られる映画は「原作のほうが面白い」ものが多い。原作自体が文字による視覚的表現に優れているため、そのままを映し出す映画がキングの描写に負けてしまうからだ。ビジュアルで負けては、多くのものを詰め込める小説に映画がかなうハズがない。キングの小説を映画化しても面白い作品に仕上げられるかどうかでその監督の実力が計れるといってもいい。その意味ではロメロは、水準を見事にクリアしている。

『スリープ・ウォーカーズ』より

『ダークハーフ』より

『ダークハーフ』＊
●監督/ジョージ・A・ロメロ 主演/ティモシー・ハットン '92年 121分(LD/ソニー・ミュージックエンタテインメント/税抜¥5,700)

『スリープ・ウォーカーズ』＊
●監督/ミック・ギャリス 主演/ブライアン・クラウス '92年 89分(LD/ソニー・ミュージックエンタテインメント/税抜¥4,700)

『クジョー』
●監督/ルイス・ティーグ 主演/ディー・ウォーレス '83年 93分(VHS/バイオニアLDC/税抜¥5,000)

『ザ・ムービング・フィンガー』
●監督/ケン・メイヤース 出演/トム・ヌーナン '93年 104分(VHS/バック・イン・ビデオ/税抜¥14,800)

『トミーノッカーズ』
●監督/ジョン・パワー 主演/ジミー・スミッツ '93年 120分(VHS/ワーナーホームビデオ/税抜¥15,000)

文/松島賢司(＊はソニー・ピクチャーズエンタテインメントよりビデオも同時発売中)

MUSIC M

〝パッとサイデリア〟で逆襲するCM界の巨星、じゃない亜星

小林亜星の名作CMソングがリミックスで蘇る

●『人間みな兄弟』STEREOTYPE
●日本コロムビア　●11月21日発売

●小林亜星（こばやし・あせい）／1932年8月11日、東京生まれ。作曲家。1955年慶應義塾大学経済学部卒業。1961年CMソング「レナウン・ワンサカ娘」「イエイエ」でCM界の第一人者に。CMソングのみならず、歌謡曲、ポップス、アニメ等幅広く活躍。1972年「ピンポンパン体操」が200万枚を越える大ヒットを記録する。1976年の都はるみ「北の宿から」ではレコード大賞を受賞。また、1974年には向田邦子・作のドラマ「寺内貫太郎一家」に主演、話題を集める。現在も作曲家、タレントの両面で大活躍中。

『人間みな兄弟〜小林亜星CMソング・リミックス集』

STEREO TYPE

①レナウンワンサカ娘（'64年）
②日立この木なんの木（Vocal Version）（'73年）
③トヨタちょっとうれしいカローラ（'71年）
④雪印ネオソフト（'75年）
⑤明治チェルシー（'71年）
⑥ゼブラボールペン（'68年）
⑦チロルチョコレート（'72年）
⑧レナウンイエイエ（'66年）
⑨酒は大関心意気（'70年）
⑩サントリー人間みな兄弟（Original Version）
⑪サントリー人間みな兄弟
⑫日立この木なんの木（Inst Version）
⑬MEGA-MIX
●ジャケット・デザイン／ナンシー関
（カッコ内はCMオンエア年）

小林亜星の逆襲か、と思わずにはいられないCDがリリースされる。

その名も『人類みな兄弟』――この笑撃、いや衝撃をどう説明していいのやら。平成の寺内貫太郎ドラマ『ひとつ屋根の下』がヒットしたのを見て「俺の時代が再びくるのかも」なんて思っちゃったのだろうか亜星サンってば。

ここ最近『おもいっきりテレビ』のゲスト出演もめっきり減っちゃってつしなあ。♪パッとサイデリア〜♪のCMぐらいのもんでしょ（たぶん）。でもこのCDによって亜星サンは一気にドーンとクローズアップされちゃう、はずだ。

彼が'60〜'70年代に発表したテレビのCMソングといえば、〝レナウンワンサカ娘〟に〝日立この木なんの木〟〝明治チェルシー〟などなど、名作がたくさんある。

本作は、そのオリジナル音源を使用したリミックス・アルバムなんですよ、早い話が。ただね、リミックス時のテーマがね、なかなかシブイんですわ。

企画・アレンジを手がけた㊙ユニット（有名ミュージシャンが参加しているらしい）〝STEREOTYPE〟の発言を借りると、

「レトロ・フューチャーな感覚です」

これが、キーワードになってるそーだ。

「万博とかエキスポな感じっていうのかな、ちゃぶ台が空を飛んじゃうようなチープな未来SF、みたいなものにしようってことで、こんな音になったんです」

「こんな音」とは、ムーグありロッテルダムあり、トランスありの、いわゆる'90年代テクノ・カタログ状態。または、'93年度テクノ総決算状態、ともいえる。そうそう、もちろんYMOテイストも入っている。

「レコーディングしてたのが6月で、YMOの流行がピークになったんですよ。そのときのノリが出ちゃってますね（笑）。とくに9曲目の〝酒は大関心意気〟。これはマス・ミックスっていって、YMOの〝マス〟からきてるんです。酒だからマスだよねってことで（笑）」

YMO好きにはたまらないっつーか、してやられたっつー気持ちになっちゃいますよ（笑）。

まっ、9曲目に顕著に表われているとはいえ、トータル的にみても〝こいつ、YMO好きだな〟みたいなニュアンスがチラホラしちゃうのは作り手のサガ、かもしれない。（笑）

そのほかに「コレだっ！」という気になる曲を紹介しときますと、サイケっぽい「レナウンイエイエ」でしょ、それからアルバム・タイトルにもなってる「人間みな兄弟」。はて、どんな曲かいな？　と思う人が多いでしょうが、まずオリジナル・バージョンを聴いてみてください。♪ダンダンディダン……♪という低音のハミングに、必ずやピーンとくるでしょう。そーです、あのサントリーのウィスキーのCMですよ。まさか「人間みな兄弟」なんていうタイトルがついていたとはねえ。思わずこれをアルバムのタイトルにしたくなる気持ちもわかるってもんだ。

極めつけは「この木なんの木」のインスト・バージョン。とにかく聴いてみてください。そりゃスゴイっす。

それにしても、よくできた作品だわ。'60〜'70年代のメロディと'90年代のリズムのミックスがまさか亜星サンを媒体にして、こんなにハマるとは……（しみじみ）。

当の亜星サンいわく、

「メロディっていうのは、あまり時代とともに変わるものではないけれど、サウンドとかリズムっていうのはファッションですから。変わっていくものだから。それに合わせてアレンジを変えていくっていうのは、大切なことじゃないかと思うんですよ」

確かにそーだ。でもって、本作は、彼の言葉どおりに仕上がったのである。

なお、このグレイトなサウンドを包み込むジャケット、デザインは巨匠・ナンシー関画伯による消しゴム版画。かなりのインパクトっすよ、これだけでもいやマジで。

あ、〝音楽星人メカ・コバヤシのひみつ〟なる解剖図もついてます。（笑）

さあ、準備はこれで万全だ。あとは亜星サン自身が、このCDを持って『いただきます』に出演するだけだ。

もちろん、『徹子の部屋』だって『おもいっきりテレビ』でもOKだゾ。

文／根田美聡

MUSIC M

コラム／音楽と人間①
『歌うことの快感について』
佐野元春・金子マリ・忌野清志郎・Charほか新作

カラオケに興じる若者の歌の大半が不快で、基本的にまちがっている気がするのは、快感ポイントが正しくないからである。歌うという行為のミート・ポイントが明らかに違っている。

＊

制御する快感と開放する快感。歌の快感はまちがいなく前者である。応援団じゃないんだから。緩和ではなく緊張。アクセルよりブレーキ。制御しきる快感。レーシングゲームで一度も路肩に触れず、最高速できれいにブンブン走り切ったときの感じ。ちょっと違うかな。無理にゲームネタにしてどうする。まあ、なんとなくそんな感じ。

たとえば某作曲家も噛みつく特異な譜割りと小技で彩られたドリカムの歌。じつはけっこうタダ者でない吉田美和の歌を、メロディどおりなぞることができたくらいじゃしょうがない。何がイカンかといえば、結局のところ、制御する技術が決定的に足りない。歌でメシを食ってるわけじゃなくて、メシを食いながら歌ってるだけだから、放っときゃいいようなもんだが。

すべからく技術は必要。それさえあればいいってわけではないが、確かな技術こそが、より濃密かつ豊穣なる快感をもたらす。なんでもそうです。

●『JUST LOVE』金子マリ
ソニーレコード　SRCL-2764　¥2,800

＊

さて。日本を代表するベテラン・女性ロックシンガー金子マリが10月21日に、なんと10年ぶりのソロ・アルバム『JUST LOVE』をリリースした。米米のジェームズ小野田とのデュエット曲や、ライブでおなじみの曲、そしてボニー・レイットのカバーも2曲。大事なのは、これが見事なPOPSのアルバムだったことである。

いまさら〝下北沢の××××〟でもなかろうと思っていたら、1曲目のイントロから、昨今のベテラン・シンガー定番企画その①〝先祖帰り〟その②〝アンプラグド〟のどちらでもないJUST POPS。さすが江戸屋、だてに何十年もコオロギの鳴きマネだけで食っちゃあいなかったってわけだ。(それは違う人か)

僕らがずっと大切にしてきたROCKやPOPS、その裏づけはいつだって〝確かな技術〟だったはずだ。突如訪れた〝だれが歌っていてもいい・だれでも歌える〟均質かつ凡庸なるポップロック歌謡の時代を代表する「君がどうした僕がこうした」云々の流行り歌にはそれがない。『JUST LOVE』にはある。そういうことである。

奔放に流れず、歌がきちんと制御されているこのアルバムで彼女は、ROCKでもBLUESでもなく、古過ぎるわけでも新し過ぎるわけでもない、見事なJUST POPSを披露してみせた。それが心地いい。そして、やっぱりひたすらうまい。うまいからこそ、むちゃに歌い過ぎない。これも大切。喝采。快哉。

レアな衝動と、高度な技術によってのみ可能となる表現、その整合感——F社のオアシス30で〝せいごうかん〟と打ったら〝生強姦〟と変換されたが、川崎和哉氏や田村浩一郎氏は、こんな瞬間でもコーフンするんだろうか。人形や制服くらいでは満足できないようだから、変換フェチだったりする可能性はあるな——で、元に戻すと、そういう整合感こそがPOPSのひとつの真実である。妙に説得力のない話になってしまったが。

＊＊

閑話休題。ここからちょっと情報ページっぽく。まずは江戸屋通信パート2。Charのベスト盤『DAYS WENT BY 1988〜1993』が9月1日、つまり2カ月以上も前にリリースされている。急流滑りのようなこの業界では、プロモーション期間もとっくに過ぎたろうが。

●『DAYS WENT BY 1988〜1993』Char
江戸屋レコード EDCR-701／¥3,000

ベスト盤というより、バンド形態を変えても基本形を変えない彼の、江戸屋以降のダイジェスト。ブンブン唸る「DRIVE ME NUTS」と、しっとり小洒落た「BLACK SHOES」の2ヴァージョンが違和感なく並ぶ。ソロからピンククラウド、BAHO、サイケデリックスまで網羅した、にしては12曲というのがちょっと寂しいが、トータル・アルバムといっていい完成度を誇る。いやあ、これまた喝采、喝采。個人的にはピンククラウド・ヴァージョンの「闘牛士」が聞きたい。

佐野元春は『THE CIRCLE』を11月10日にリリース。古くからのファンを狂喜させた前作『Sweet16』を受けてのこの新作、かつての『SOMEDAY』から『VISITORS』への流れを思い出させる内容。これがハマル。

10月27日に出た忌野清志郎&2・3'Sのセカンド・アルバムは、ザ・バンドの向こうをはって『Music From POWER HOUSE』。

対抗して(してないか)仲井戸麗市も3曲入りCD『Merry X'mas Baby』を11月10日にリリース。

＊

にしても、なんというラインナップ。まさに、ひとり渋松状態。情報ページっていうわりにはプロモーション効果なさそうだな……とかいってると、某東芝EMIの宣伝マン・粟野氏いわく、「いやいや、そんなことないですよ。どんな雑誌で新譜のことを知ったかアンケートをとってみたら、意外にエロ本なんかで情報を得たりするんですよね」。じゃあ、何か？　この血と汗と涙とモノのはずみでできあがった雑誌が、エロ本と同じってか？　まあ、たいして違わないかも知らんが。

あげく、右ページなんて小林亜星先生だもんな。やっぱりコラムのタイトルがよくなかったかな。

＊

感動と興奮のポール・ロジャース公演で歌われた「夜明けの刑事」のことや、吉田美奈子の旧譜にハマってることや、12月に来日するジミー・ペイジのこと——指は動くのか？　ジョー博士に診てもらったほうがいいんじゃないのか？　サポート入れて、本人はアクションだけにしてくれないかな。テルミンでごまかしてもいいから——アレコレ書こうと思ってたのに、字数がまもなく尽きる。どうせエロ本のコラムみたいなもんだからいいけどさ。

＊＊

歌う技術は天賦のものだ。残念ながら、万人に与えられた能力ではけっしてない。天もやっぱりちゃんと差別はする。声を制御し切る才能を授かったものだけに許された、完璧に歌う快感——今夜も咆哮する街の哀しきリンドバーグ少女たちにはわかるまい。

●『Music From POWER HOUSE』忌野清志郎＆2・3'
東芝EMI TOCT-8226／¥3,000

●『Merry X'mas Baby』仲井戸麗市
東芝EMI TOCT-8247／¥1,200

●『THE CIRCLE』佐野元春
EPIC・ソニー　ESCB-1456／¥2,800

文／岡村尚正

CINEMA C

ベトナム人の視点から描いた〝被害者であることの苦悩〟

ベトナム戦争映画第3弾 オリバー・ストーン『天と地』

● 1993年／アメリカ映画
（12月下旬 ワーナー配給・松竹洋画系公開）

オリバー・ストーンは重くなりがちな社会性の強い題材をエンターテインメントに味つけするのがうまい監督だ。しかし、その味つけが〝濃い〟ために舌に合わない人も多く、好き嫌いの激しい作品にもなっているのも事実である。

トム・クルーズやケビン・コスナーなど、メジャーで比較的〝うす味〟の俳優がそれを演じているために味つけの〝濃さ〟が余計に引き立つ。口当たりがよさそうで、口にすると思ったより味が濃かった、ということだ。そのためもともと濃い俳優マイケル・ダグラスが演じた『ウォール街』（'87年）では、〝濃い〟演出と演技がうまくマッチし、彼がこの作品でアカデミー主演男優賞を獲得したのもうなずける。

監督の主張がとくに強く出たのが『JFK』（'91年）である。この作品でオリバー・ストーンはアメリカ20世紀最大の謎のひとつ「ケネディ暗殺」を解いた。あれはNHKも真っ青なドキュメンタリーの顔をしたフィクションだ。実際のケネディ暗殺の記録映像と、オリバー・ストーンの作り上げたウソの映像が小気味よいカッティングでつなげられ、それが映画的な盛り上がりを醸し出している。その演出があまりに巧みなため、観客は監督の計算どおりに盛り上がってしまい、真実とウソを混同してしまった。そのため『JFK』は賛否が極端に分かれた。しかし否定してしまうのは、〝監督の主張〟イコール〝歴史の真実〟と勘違いしているからだ。（周知の歴史的事実を題材にしているため、「本当っぽい」が「本当」に転化しやすい）

映画には監督の主張が込められているのが当たり前で、それを読み取るのが映画観賞の楽しさのひとつであるのだが、オリバー・ストーンの見事な演出の前にそれすらも忘れてしまうのだ。作品に描かれていることを鵜呑みにしていいのは「ドキュメンタリー」と銘打たれたものだけである。

『7月4日に生まれて』（'89年）はベトナム帰還兵ロン・コヴィックの自伝を映画化したものだが、ここで描かれたロン・コヴィックなる人物像のすべてが真実ではない。オリバー・ストーンは、戦場で負傷し半身不随になったひとりの「国民的英雄」を通して「戦争」や「人間」を描いたのだ。そこに彼の主張が込められている。

12月公開の新作『天と地』は、その『7月4日に〜』や『プラトーン』の姉妹編、〝ベトナム戦争映画第3弾〟とでもいうべき作品である。

映画『天と地』より

ベトナム戦争を生き抜いたひとりのベトナム人女性フン・ティー・リーライの2冊の自伝的著書をもとに映画化したもので、戦争中アメリカ海兵隊のスティーブ軍曹（トミー・リー・ジョーンズ）と恋に落ち、彼とともにアメリカに渡り新生活を始めるが、大きな人種の壁が彼女を苦しめる……という物語だ。

主役のティー・リーライにはカリフォルニア大学在中のヘップ・ティー・リーが一般公募で選ばれた。スティーブ軍曹役のトミー・リー・ジョーンズは、『JFK』のクレイ・ショー役でアカデミー賞にノミネートされた実力派である。

『ラストエンペラー』（ベルナルド・ベルトルッチ監督／'87年）の皇后ワンジュンや、話題を集めた『ツイン・ピークス』で木材工場の女主人ジョシー・パッカードを演じたジョアン・チェンと、『キリング・フィールド』（ローランド・ジェフ監督／'84年）でアカデミー助演男優賞を受賞したハイン・S・ニョールのふたりの個性派が、リーライの両親を演じている。

ベトナム戦争を背景にひとりのベトナム人女性を通して、異文化の融合、人種偏見、宗教などについて彼の主張を披露しているこの作品、興味深いのは、前2作と違って、主人公がベトナム人だということだ。〝加害者側の懺悔〟を描いてきた彼が初めて〝被害者側の苦悩〟に挑戦している（〝被害者側の悲劇〟ばかりをお涙ちょうだい映画に仕立てあげる邦画界にはない姿勢である）。もちろん3作品は背中合わせではあっても相反するものではなく、「戦争という超現実のなかで翻弄される人間」という共通のテーマに貫かれているのはいうまでもない。

噛めば噛むほど味の出る作品を生み出しつづける彼が、ライフワークたるベトナムもので今回はまたどんな「濃い」味つけをしてみせるか。

（12月下旬／「丸の内ピカデリー1」ほか松竹洋画系公開）

「ワイルド・パームス」サントラ／坂本龍一（東芝EMI）

「サウンドトラック」ライナーより

TVシリーズ『ワイルド・パームス』

今年の5月にアメリカABCで放送された、オリバー・ストーン正確総指揮のテレビ用6時間ミニ・シリーズが『ワイルド・パームス』である。

『ディティール』誌に掲載されたブルース・ワグナーのコミックが原作で、2007年のロサンゼルスを舞台に、最先端テクノロジー、政治疑惑、幻想世界、日本的神秘主義の宗教などをバイオレンスやメロドラマで綴った作品であり、「ツイン・ピークス」をしのぐ快作」と高い評価を得た。アメリカで今年いちばんの超話題テレビ・ドラマである。

音楽を坂本龍一が担当、ヴァーチャル・リアリティをめぐる話であることや、その幻想的な内容から、日本でも話題を集めることは確実だろう。

制作総指揮を勤めたオリバー・ストーンは監督探しからキャスティングまで精力的にこなした。彼の〝濃い〟作風は、極めて無機質なサイバー・ワールドと、幻想的な神秘的な、そして宗教的な精神世界を独自の味つけで融合させた。

『ドアーズ』（'91年）で見せた、眩惑的なドラッグ映像の発展形がこの『ワイルド・パームス』である。

文／松島賢司

ART

A

可愛い顔して危険なあなたのリアルを体験

伊藤ガビン初の個展 "COMIC TUNES"

残念ながらもう終了してしまったが、10月1日より18日まで福岡ーMS内GAYAで開催されたのが伊藤ガビン初の個展"COMIC TUNES"だ。個展のコンセプトは『リアルな体験』。つまりメディアのなかで育った世代にとって、身体を伴う実体験だけがリアルな体験ではなく、むしろテレビやコンピュータなどのメディアを通して体験した場合のほうがリアル(濃密)だったりする。展覧会ではとくにコミック、アニメーションにスポットを当てて、そのなかに繰り返し現われるイメージ、サウンドを使って体の内に眠る『リアルな体験』を呼び覚まそう、というものだ。

たとえば「インタラクティブ・サウンド・インスタレーション」。これはアニメーションのなかで繰り返し流されるさまざまな効果音によって、コミック・メディアに浸った世代の『現実以上のリアル』を表現し、実体験させるものである。ほかにもアニメーション的な動きを固定化したオブジェ作品「スカルプチャー」、同じものを違ったタッチで作成することで、内容とタッチの関係、見慣れたタッチそのものが抱える情報を目に見えるものにする、セル画の手法を使った3種類のセルフポートレイトなどがある。

あらゆるメディアから流れ出る情報は、知らないうちに知識や経験となって体に染み込んでいく。情報過多の社会ではその錯覚に気づくことがない。伊藤ガビンのこの展覧会は、そんな出所の知れない埋れた自分の『リアルな体験』を解き明かしてくれる、貴重な試みである。

本当の「リアル」とは？　その謎を解き明かしてくれる

伊藤ガビンの才能が大爆発

●伊藤ガビン／1963年神奈川県生まれ。学生時代よりコンピュータ雑誌の編集に携わる。'91年フリーランスとなり、編集やソフト開発に並行して美術活動を開始。'90年ハイパーリアル展（渋谷西武Bホール）、'92年アノーマリー展（レントゲン芸術研究所）、'93年A-life展（東京国際美術館）などがある。

FOR SALE

S

突然なにか面白いものはないかと聞かれても困るが

『スト||』の攻略ビデオと『ウゴウゴ』の本はどうだ

ゲーム攻略法マスターの近道は"実際にウマイやつの技を見ておぼえること"——というわけで、GTVからあの『スト||』の徹底攻略ビデオが発売された。

さる8月19日に行なわれた一大イベント『ストリートファイターII ターボ チャンピオンシップ'93イン国技館』のドキュメント映像を中心に、プロゲーマーの必殺技徹底分析や、マインド・ビジュアルによるビデオ・トレーニング（?）まで、1本まるまる『スト||』。

日本一、いや世界一熱い闘いの記録として、必殺技マスターの教科書として必見!!

それにしても、こういうホンキでメチャメチャうまいヤツの技を見せつけられると、人前でやるのがヤになるよなあ。（全国のビデオ・レンタルショップでも好評レンタル中）

*

人気爆発のあげく、ゴールデンタイムにまで進出してしまったアノ番組の本がすっかり巷の話題、というお話。

本誌の表紙CGでもおなじみの（前号もそう）新谷純氏も大活躍中のフジテレビ『ウゴウゴ・ルーガ』。カルトな文化に大人が興味を示してしまったらまずロクなことはないわけで、いつまでも得体の知れない朝帰りの友であってほしかった気がしないでもないけど、見事に『2号』登場。次は『グレート・ウゴウゴ』か『ウゴウゴDX』か、との無用な詮索ももかわ、けったいな番組は確実に若者の心をむしばんでいく。あげく、すっかりナメた本も作ってくれた。

音が出るっつーから開いてみたが出ない。故障かと思ったら『ノリづけしてください』と書いてある。工作キット状態。で、ちゃんとハリましたよ。そしたら出た出た、"オキラク・ゴクラク"コール。そういう、ノリでちょっとはりつけた感じの気持ちよさと、『ウゴウゴ』の隠し味はじつはそういう手触りの部分にあることにも気づかされる。なかなかお勉強。

中身は究極のCG絵本。おなじみのキャラクターがコマンガ状態で並んでいて、意外に読むところもあったりして。

キミも本屋の店頭でノリづけに挑戦しよう!!（ダメだって）

『ストリートファイターII ターボ日本一！』
（GTV／VHS：45分／¥8,034）

『ウゴウゴ・ルーガ』
（フジテレビ出版／¥1,750）

文／松島賢司（COMIC TUNES）

BRAND NEW SOFT

話題の最新ソフト情報

これから年末にかけて発売される注目の新作ソフトを厳選紹介

11/1〜12/31

アクション・パズル

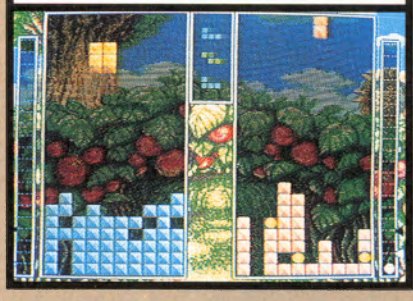
SFC

あの『テトリス』が格闘ゲームになった!!

テトリス武闘外伝

●BPS ●12月発売予定 ●¥8,000
●スーパーファミコン ●カートリッジ

『テトリス』の真髄は、対戦モードにあり!
このコンセプトのもとに、元祖落ちモノパズルが、あらたな世界観をもって生まれ変わった。
可愛いキャラクターと、数々の必殺技が「武闘」を熱くする。



『テトリス』が格闘ゲームとなって逆襲

旧ソ連の科学者、アレクセイ・パジトノフが制作した、アクション・パズルゲーム『テトリス』。コンピュータ・ゲーム愛好家で、この名を知らない人はまずいないだろう。

'80年代の中期に、まずはパソコン版でヒットをとばし、次にアーケードに移植。そして、'88年のファミコン版と、翌年のゲームボーイ版の大ヒットで、『テトリス』は、世界中に、一大ブームを巻き起こした。

落ちてくる7種類のブロックを、うまく組み合わせて横の列を消してゆくという、単純明解なルールは、子供から大人までのあらゆる層に受け入れられ、「テトリス中毒」「テトリス症候群」なる言葉を生み出すまでになっていた。当時のパソコン・ゲーマーの間では、「NASAでは『テトリス』にハマる技術者のあまりの多さに、禁止令が出されている」などという、まことしやかな噂が流れたほどだ。

この『テトリス』のヒットが家庭用ゲーム業界に与えた影響は、意外なほど大きいものだった。それまでアクションやシューティング、RPGに比べて地味めだったパズルゲームというジャンルが、『テトリス』以降、一躍脚光を浴びだしたのである。'90年代に入るころには、各メーカーはこぞって、いわゆる〝落ちモノ〟パズルを発表したのであった。

なかでも『コラムス』や『ドクター・マリオ』、そして今もアーケード、コンシューマーを問わず、安定した人気を誇る『ぷよぷよ』など、単に柳の下のドジョウを狙っただけではない、独自のゲーム観をもって進化した、質の高い作品たちは、本家『テトリス』に負けるとも劣らない評価と売上げを記録している。

もちろん、その本家もただ手をこまねいて見ていたわけではない。

'91年にはファミコンで『テトリス2+BomBliss』、'92年にスーパーファミコンの『スーパーテトリス+BomBliss』と、マイナー・チェンジを繰り返しつつ、〝落ちモノ〟の定番としての地位を確実なものにしていた。

しかし、人気は博したものの、前出のゲーム陣ほどの勢いは、そこには感じられなかった。

そこで、BPSも考えた。そしてここに登場したのが、『テトリス武闘外伝』なのである。

多彩な必殺技で対戦にハマる

このゲームの新しい点はいろいろあるのだが、最大の特徴はゲームモードを対戦型に絞ったことだろう。

ここで思い出されるのが、例の後発ゲームだ。なぜ、似たようなゲームでありながら、あれほど売れたのか。それは、対戦モードがことのほか面白かったからなのだ。同じことは、もちろん『テトリス』にも当てはまる。ゲームボーイの驚異的な売上げの何分の一かが、『テトリス』の通信ケーブル対戦型になっていた事実は記憶に新しいところだ。

それまでの『テトリス』にも対戦モードはついていたが、今回はひとりでもコンピュータを相手に対戦が楽しめる。それだけではない。プレイヤーは自分のキャラクターを、8人のバトル・キャラのなかから選ぶことができる。

しかもそのキャラクターは、それぞれ4種類の必殺技を持っており、落ちてくるブロックのなかに入ってくるクリスタル(〝ボンブリス〟のボムのようなもの)を、ラインを消しながらためていくことで、その数に応じて、技が使えるようになっている。

必殺技には「相手のラインを上げる」「相手のブロックを石化する」などの攻撃系の技や、「相手の消したラインの数だけ自分のラインも消える」などの回復系の技、「同じブロックを連続して出す」特殊系の技など、さまざまなものがあり、ただの対戦では味わえない、緊張感とスリルが楽しめるようになっている。

しかも、このキャラクターのグラフィックが、とてつもなく可愛いいのだ。

『テトリス』といえば、比較的地味で簡素なグラフィックで硬派のイメージがあったが、この『外伝』に限っていえば、とてもポップでカラフルなゲームに仕上がっている。このへんは今人気の『ぷよぷよ』のキャラクター性などにも通じる。

もうすっかりおなじみの『テトリス』。かと思いきや、これはひと味違う。格闘の要素が大胆に導入され、さまざまな必殺技で勝負

キャラクターによって特性が違い、それぞれ4種類の必殺技を持っている。どのキャラクターを選ぶかが勝負の分かれ目になる!?

©1993 BPS.

キャラクター設定もストーリー仕立て

主なキャラクターを紹介すると、まずカボチャ頭の小悪魔ハロウィン。レベル4の必殺技のボムは、相手の積み上がったブロックを穴だらけにするというけっこう陰険なもの。

ピンクのうさぎ風キャラのミルルンは、姿だけでなく対戦前に相手におじぎで挨拶するしぐさも可愛く女性に人気が出そうだ。レベル3の必殺技ハンテンは、相手のボタンと十字キーの役割が逆になるという、困った技。

カラフルなお面をかぶったマジナイ師シャーマンの得意技はレベル1のモーゼ。積み上げたブロックが左右に分かれ、まさに困ったときの神だのみが体験できる。

アラビア風音楽にのって登場する、ランプをかかえた王子様のアラジンは、レベル3のファックスで、自分のブロックを相手のフィールドに送り込む。

ふだんはニコニコ、怒ると怖い紅一点の女の子、プリンセス。もし彼女を怒らせると、ブロックが回転できなくなる、レベル3のマヒをお見舞いされるらしい。

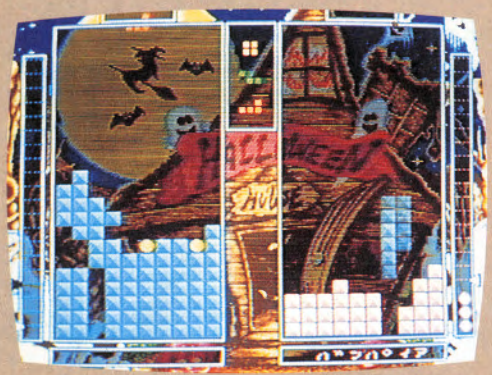
いつも陽気で、にぎやかな5人組のビット。レベル1のスターダストは、星を降らせて自分のブロックを上から消していくという、窮地に立ったときほど役に立つ技だ。彼らの、技をかける前のクルクル踊りを見るのがまた楽しい。

なぜかカエルをお供に連れたニンジャは、NEXTボックスに見えているものとは違う形のブロックを落としてくる、レベル2のマヤカシが、得意技。

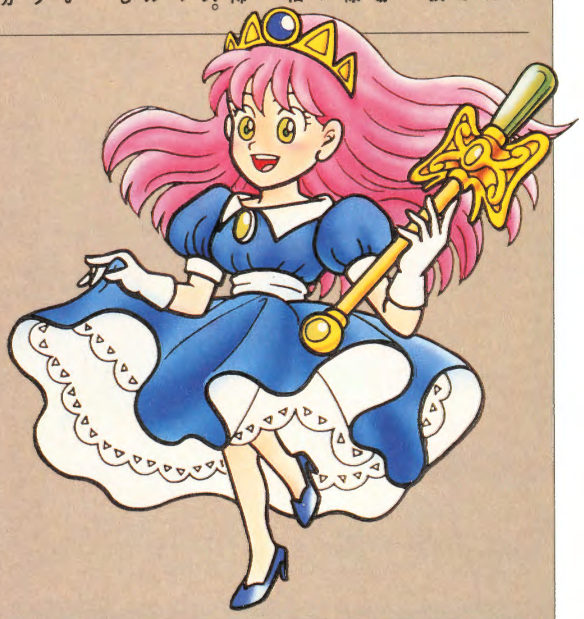
国定忠治がモデルのオオカミオトコは、レベル4のドトンで自分のピースを連鎖させ、一発逆転をねらってくる。

ふたり用モードでは、これらのキャラのなかから、ひとりずつを選び対戦するのだが、ひとり用モードの場合、自分が選んだ以外の7人のキャラと順に対戦し、その後、別のボスキャラと対戦というストーリー仕立てになっている。

1Pの場合7人のキャラクターと順番に対戦、勝ち残ればボスキャラも登場……まさに対戦格闘ゲームのスタイルそのものだ



シンプルさが売りの『テトリス』のイメージを一新する背景にも注目したい。場面ごとに現われるカラフルなグラフィックが楽しい



高度なカケヒキでブロックを奪い合う

じつは、このゲームには、もうひとつ、対戦を盛り上げる仕掛けがついている。

次に落ちてくるブロックが横のほうに表示されるのは、この手のゲームにはつきものだが、このゲームではふたり分のネクストブロックをひとつ分にまとめることにより、相手とブロックを取り合う「センターネクストボックス」方式が採用され、より戦略的な判断力が要求されることになった。必殺技以外にも、高度なカケヒキが必要なのだ。

数々の新機能が充実し、見かけは派手になった『テトリス』だが、もちろん『テトリス』本来のゲーム性は、少しも失われてはいない。

パジトノフ氏は、面くらうかもしれないが、新しいキャラクター性を獲得した『テトリス』は、ますます熱い『武闘』にハマるあらたな中毒患者を生み出すことになりそうだ。

すぎやまこういち作曲 ブラス組曲『ドラゴンクエスト』

●日本フォノグラム／¥2,800(税込)

かつて〝ゲーム・ミュージック＝交響組曲〟の公式を作ったのは、すぎやまこういち氏による大ヒット・アルバム『ドラゴンクエスト』だった。

テレビゲームのBGMが、ひとつの音楽ジャンルとして子供たちに認知され得ることを知ったレコード会社は、以降、競うようにアルバムをリリースし、すっかりその公式＝スタイルは定着した。

ノベライゼーションがゲームのストーリーそのものに新しい命を与えたように、無機質な電子音が交響組曲に変わることで、欠落感がなにかしら補填される、ということだろうか。とにかく子供たちには根強い人気を誇っている。

さて、その本家・すぎやま氏がまたまた『ドラクエ』モノをリリースした。

題して、ブラス組曲『ドラゴンクエスト』である。

'86年の『Ⅰ』から'92年9月に発売された『Ⅴ』まで、合計1000万本を越えるといわれる『ドラゴンクエスト』シリーズ。その5作からのベスト・セレクション。

指揮はフレデリック・フェネル。マイアミ大学の交響楽団とウィンド・アンサンブルの音楽監督をつとめ、一時はミネソタ交響楽団の準音楽監督もつとめたことのある彼は、'84年より東京佼成ウィンド・オーケストラの常任指揮者としてしばしば来日しているので、日本でもおなじみ(といってもじつはなじみがなかったりするけど)

演奏はシンシナティ・ブラス&バーカッション。J・サミュエル・ピラフィアンが創設したブラス・アンサンブルで、シンシナティ・ポップス(これは聞いたことがあるでしょう?)のメンバーが中心。このアルバムが彼らにとってはデビュー・アルバムになるんだそう。

つまり、日本で生まれた『ドラクエ』の音楽が、アメリカの演奏家によって生まれ変わって再上陸、というわけだ。

ブラス、っていうくらいだから、楽器はトランペット、ホルン、トロンボーン、チューバなど。それにパーカッション2人が加わった10人編成。タイトルを見てブラスバンドを連想した人は、基本的に正解。大人数でドラマチックに盛り上げる交響曲とは趣を異にし、アレンジとアンサンブル勝負、シンプルで小気味いい演奏を繰り広げている小品集だ。〝20ビット・デジタル・アンド・サラウンド〟なる新録音方式を採用とのことで、音質も保証つき。'93年5月6～8日、オハイオ州シンシナティ、ミュージック・ホールにて収録。『ドラクエ』フリークにはまたひとつアイテムが増えた。

パズル

SFC

ビンゴゲームがスーファミで登場
BINGO BINGO! BINGO

●ケイエスエス ●12月22日発売予定 ●¥8,900
●スーパーファミコン ●カートリッジ

年末のパーティ、忘年会といえばビンゴ・ゲーム。それがなんとスーファミになった！ というわけで「アミダビンゴ」「スロットビンゴ」など楽しみ方もいろいろ。「バトルビンゴ」で友達と対戦するのもまた楽し。

忘年会に欠かせないビンゴ・ゲームがSFCゲームに。ひとつひとつ指で紙に穴を開けていくのも、けっこうセコくて楽しいんだけどね

パーティなどでおなじみのビンゴ・ゲームをスーパーファミコンでやってしまおう、というのがこのソフト「BINGO BINGO! BINGO」だ。

基本ルールはもちろんビンゴ・ゲーム。指定された用紙のナンバーをぬりつぶしていって、早くラインを作ったほうが勝ち、というもの。ただナンバーの決定の仕方がちょっと違っていて、「アミダビンゴ」「スカイダイビンゴ」「スロットビンゴ」「キャノンビンゴ」と楽しみ方はいろいろ。ひとりでビンゴやっても……という人には「バトルビンゴ」で友達と対戦するのをお薦め。これはふつうのビンゴ・ゲームの楽しさに加えてパズル感覚を盛り込んだオリジナル・ビンゴ・ゲーム。やっぱりビンゴには対戦相手がいないとね。さらにビンゴは飽きたという人には、8人同時に参加できる「競馬ゲーム」、連射を競う「腕相撲」、モグラタタキの「ハリセンショット」のミニゲームもついている。要するにこれ1本でいくつもゲームが楽しめるお買い徳ソフトなのだ。

大画面のモニターを使って司会つきで盛り上がりまくるのもよし

おねえちゃんのスロットマシンで番号を決めていく「スロットビンゴ」

ビンゴ・ゲームはもともと多人数で遊ぶゲーム。それをひとりで遊ぶのはなんだか抵抗があるが、ちょっと思い出してほしい。人生ゲームやモノポリーなどふだん4人以上で遊ぶボードゲームをファミコンなどにしてしまったものは意外とある。これらも当初は「みんなでやったほうがいい」といわれたが、いざプレイしてみるとこれが気軽に遊べて結構いい感じなのだ。ひとりで遊ぶときはひとりで遊ぶなりの面白さ、楽しみ方をそこに見いだしているのだ。つまりはプレイする人の気の持ちよう、ということか。ビンゴは、多人数ゲームの中でも数人から数10人まで参加できるゲーム。それをスーパーファミコンにしてしまった発想には敬服するしかない（もちろんひとりでも楽しめるような工夫もされている）。ゴチャゴチャ言う前に、まずプレイしてみることを薦める。盲点だった面白さがここにある。

© 1993 KSS

アクション

SFC

ギャグ満載のRPG風「ブロック崩し」
ジグザグキャット ～ダチョウ倶楽部も大騒ぎダ～

●デンズ ●94年2月発売予定 ●価格未定
●スーパーファミコン ●カートリッジ

なんでもあり！ のダチョウ倶楽部がプロデュースしたニュータイプの「ブロック崩し」はもちろんギャグも満載の『ジグザグキャット』。かくしてダチョウの快進撃はまだまだつづく、か!?

途中の宿屋では、ダチョウ倶楽部の3人が肉声で、得意のギャグを連発。なぜ宿屋なのかはナイショ

今年イチバンの売れっ子お笑いタレント、ダチョウ倶楽部が、ついにゲームソフトに登場することになった。

内容はというと「ブロック崩し」である。そう書いてしまうと拍子抜けかもしれないが、そこはそれ、ダチョウ倶楽部自身がプロデュースしたゲームなのだから、ただの「ブロック崩し」で終わるわけがない。

まず、このゲーム、主人公である少年に名前をつけるところから始まる。主人公、なんていうところをみれば、彼をとりまくストーリーというものも当然ある。そしてその主人公は、宿屋に入って人々と会話をしたりもするのである。最終目的は、謎の宇宙人ターゴなる悪者の親玉を倒すことにある。

つまりこのゲーム、アクションゲームでありながら、RPG風でもあるのだ。もちろん謎解きだってあったりする。ダチョウ倶楽部のメンメンが、自分たちの好きなゲームのおいしいとこを持ってきて、それをひとつのゲームにぶちこんでしまった

ウワサのボーナスステージも、約20種類を用意。これだけでもハマる

ステージは5種類。真のエンディングにたどり着くには、新しいマップあり

という、なんとも大胆不敵なものだったのだ。

ゲームの基本となる「ブロック崩し」も、ただブロックを消せば面クリアー、などと単純なものではなく、ある特定の鍵となるブロックを消すことで、画面が上に動いていく、縦スクロールのタイプ。そこには、ブロック消しをジャマする敵キャラも登場。スクロールの背景となる舞台も、森や氷の世界などバラエティにとんだステージが計5つ。最初の難易度（イージーとノーマル）も選べるうえに、そのモードによって、新たなマップが登場するわ、エンディングは違うわで、楽しみ方もイロイロある。

ダチョウ倶楽部ももちろん画面に登場。主人公のジャマをしたり、助けてくれたりと大活躍。最後には、あっと驚く役どころも用意されているらしい。

得意のギャグもサンプリング・ボイスでガンガン飛び出す、企画てんこ盛りのソフトだ。

©ITC,Inc.

アドベンチャー

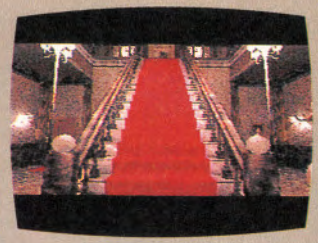
MCD

メガCDがついにここまできた！

夢見館の物語

●セガ ●12月10日発売 ●¥7,800
●メガCD ●CD-ROM

本物のバーチャル・リアリティが家庭にもやってきた！メガCDの新ジャンル〝バーチャルシネマ〟の第2弾はこれまでのアドベンチャーゲームとは一線を画した新感覚のゲーム『夢見館の物語』だ!!



メガCDの特性をフルに生かした注目の新シリーズ登場。パソコン・ユーザーにはおなじみのテイストの3Dアドベンチャー・ゲーム

業務用ではすでにバーチャル・リアリティの世界を確立させているセガが、ついに家庭用ゲーム機「メガCD」でもその分野を実現させた。CD-ROMソフトの性能（大容量、高画質、高音質）をフルに活用して開発されたのが〝バーチャルシネマ〟だ。CGや実写取り込みによる画質で、今までのゲームでは味わえなかった本物の臨場感を体験可能にした。リアルな画面、声優による吹き替え音声、ステレオサウンドによるBGMや効果音は、CD-ROMだからこそできた結果といえる。

すでにマッキントッシュなどのパソコンでは、この類のゲームは発売されているが、ゲームユーザーの手元に届く絶対数は限られているのが現状だ。そんななか、インタラクティブとバーチャル・リアリティ、高いストーリー性とゲーム性の両方を兼ね備えたこのシリーズの発売はハイクオリティなゲームを求めるユーザーに広く門戸を開いたといえよう。

さて、このバーチャルシネマシリーズの、オールCGソフトといえば『夢見館の物語』だ。タイトルからもわかるように架空の洋館を舞台に、主人公（ゲームをしている本人）があらゆる部屋をさまよい歩くというアドベンチャーゲームだ。ふつうのパソコン1台で制作すると、5年以上かかるというポリゴン数を10数台のワークステーションを駆使し、約10カ月で1枚のCDに詰め込み完成させた壮大なるインタラクティブ・シネマだ。

スーパーファミコンの『スターフォックス』もポリゴンを使用した3Dソフトだが、カクカクとして、ボードを貼りつけただけという感は否めない。一方、『夢見館〜』は、家庭用ゲームでは初の100万枚以上のポリゴンを使用しており、テクスチャーマッピング処理の後、角を取り質感を出すことによって、書き起こしたイラストから、より実写に近い表現を可能にした。

また、CD-ROMソフトの短所ともいえる〝データ読み込み待ち〟の時間をストーリーミング技術という新技術を導入することによって、絵と音のタイムラグをいっせい排除。ゲーム中ふと現実の世界に戻され興ざめするということがなくなった。

そして、なんといっても『夢見館〜』の最大の特徴は、取説なしでもプレイできるシンプルな操作性だ。原則的にアイコン、カーソル、ウインドウ、文字といった、今までのアドベンチャーゲームに欠かせなかった選択コマンドがいっさい登場しない。つまり、音声と絵のアニメーションだけで、ストーリーを進行することができ、ユーザーを選別しないといえる。

また、もうひとつの特徴として、CDならではの音響効果が上げられる。32KHzステレオサンプリングされたオーディオ効果は、音楽用CDの振動数44・1KHzと比べてもわかるように、かなりクオリティの高い音質になっている。鳥の鳴き声、足音、ドアの開く音などに加え、BGMには作曲／編曲に野見祐二を起用するなど、バーチャルな作りを心がけたことがわかる。

流れるように動く画像は、これらの特徴を集大成した結果であり、CDのデータエリア60分のうち、59分以上を使用した限界ぎりぎりの作りとなっている。もちろん、2度3度とプレイしていくと、反応速度やコマ数、難易度などに不満が生じるユーザーがいるだろう。そんなユーザーは、クリアすることを目的とせず、まだ見ぬ隠された仕掛けを全て見つけ出すことに全力を注いでみては？

●ストーリー

ある満月の晩、まだ幼いふたりの兄妹が、今まで見たこともない不思議な蝶を見つけるところから物語は始まる。

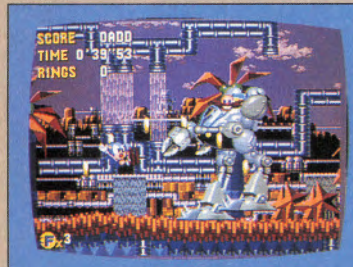
美しく光る蝶に魅せられた妹は、兄の止めるのも聞かず蝶を追いかけて、森の中へと姿を消してしまう。

おそるおそる妹の後を追っていった少年の前に現われたものは、怪しげにたたずむ洋館。

勇気を振り絞り館の中に入って行く少年を待ち構えるものは？

いくつもの部屋の、さまざまな仕掛けを探りながら、狩人と呼ばれる謎の住人が住む館から、はたして無事に妹を助け出すことができるのか…。

注目のメガCDソフトはコレだ！



ソニック・ザ・ヘッジホッグCD

スピーディなゲームで人気のソニックが、メガCDで登場。追っかけの〝エミー〟や最強のライバル〝メタルソニック〟も登場して楽しさ倍増。（セガ／発売中／¥8,800）

ナイトトラップ

サスペンス・シネマのなかにいるような、実写取り込み画像で展開する事件と謎。海外で絶賛をあびた最新のインタラクティブゲーム。（セガ／11月19日発売／¥8,800）

アクション

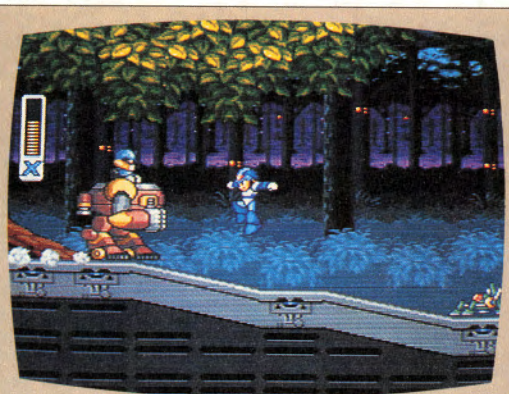
SFC

カプコン人気シリーズがSFC初登場!!

ロックマンX

●カプコン ●12月17日発売予定 ●¥9,500
●スーパーファミコン ●カートリッジ

ファミコン、ゲームボーイと活躍しつづけてきた『ロックマン』シリーズがついにスーパーファミコンに参戦。今まで作られなかったことのほうが不思議だけど。12Mの容量を得て、ロックマンは新しいファンをつかめるか!?



多種多彩な武器を操るシリーズ本来の魅力に加え、新しいシステムやアクションも満載なので、FC版のフリークにも驚きと発見があるハズ

キャラクターがキビキビ動いて気持ちがいい。実績だけで○って感じ。

SFCでゲームにハマったという人はFCの絵がものたりなくなる!?

〝カプコン＝『ストII』〟の感があるが、小学生を中心に『ストII』の春麗（リュウじゃないとこがミソ）と並んでカプコンの人気キャラクターといえばロックマン。

ファミコン、ゲームボーイなどをあわせるとすでに9タイトルも作られている傑作キャラクターである。

カプコンは『ファイナルファイト』や『魔界村』シリーズからもわかるように横スクロール・アクションは得意ジャンルのひとつ。『ロックマン』シリーズもオーソドックスなゲーム・デザインながら独特のロックマン・ワールドを構築しているのだ。

敷居の高い『ストII』に比べて、この『ロックマン』シリーズはだれでも楽しめるナイスなデキなのである。

'87年にファミコンで発売されてから今年で7年。この雑誌が出るころにはすでに発売されている『ロックマン6』、ゲームボーイでは10月29日発売の『ロックマンワールド4』とシリーズを重ね、今年の12月17日発売予定のこのソフトが栄えあるSFC進出第1弾だ。

コンセプトのしっかりしたゲームを作ることにかけては定評のあるカプコンだけに、「遊べるゲーム」に仕上がっていることは間違いないだろう。

ちなみに'94年の1月には、『ロックマン』キャラクターによるサッカー・ゲーム『ロックマンズサッカー』（¥9,500）もスーパーファミコンで発売される予定。

任天堂のマリオやセガのソニックが一連のシリーズのほかに『マリオカート』や『ソニック・スピンボール』（発売日未定）などキャラクターだけを使用して、他ジャンルのゲームを作っているのを見ると、ロックマンがいわゆる「カプコンの顔」ということになるのだろうか。『ストII』の春麗（リュウでないのがミソ。くどいようだけど）ではなくて『ロックマン』なのがいいところである。

©CAPCOM

シミュレーションRPG

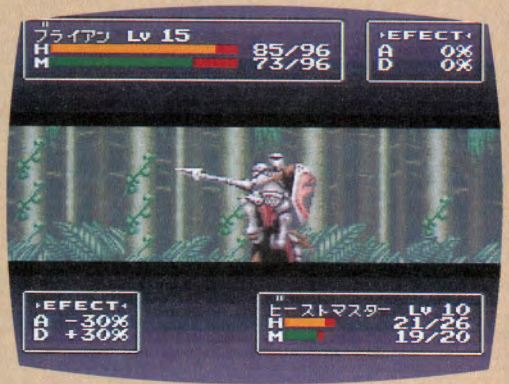
SFC

天才プログラマー内藤寛がSFCに殴り込み!

FEDA THE EMBLEM OF JUSTICE

●やのまん ●来春発売予定 ●価格未定
●スーパーファミコン ●カートリッジ

ついに、というか、やっとというか、あの内藤寛がスーパーファミコンのソフトに参加。今までにはやれなかった何かをやってくれるハズ。果たして新しい内藤寛を見（魅）せてくれるか!?



なんといっても精緻でスケールの大きなアニメーション、グラフィックがスゴイ。原色に慣れた目には全編を包むこの淡い色調も新鮮

優れた戦闘ＡＩがより深いシミュレーション戦闘へと導いてくれる

ゲームの展開によって９つに分かれるというマルチ・エンディングを採用

ファミコン『ドラクエIII』『IV』（エニックス／'88年、'90年）メガドライブ『ランドストーカー』（セガ／'92年）などの制作に携わり、知名度・実績のある〝さまよえる天才プログラマー〟内藤寛（クライマックス社長）がついにスーパーファミコン用ソフトの開発に動き出した。

総合監督／キャラクターデザインには『シャイニング』シリーズなどで内藤寛とコンビを組んでいる玉木美孝。

ゲームデザイナーには『ランドストーカー』でも活躍した元有名ゲーマー、師範代こと大堀康祐が参加。

「遊べる」ゲーム・メイキングには定評があるスタッフたちである。

「ランドストーカー」では高さという概念を持たせたプログラム〈DDS520〉を1年がかりで開発した内藤寛だが、今回のこのゲームでは、戦闘アニメーションをより臨場感溢れるものに見せる〈HBBシステム〉を採用していて、スーパーファミコンの新しい可能性を提示している。

このゲームもRPGの定番であるファンタジーの世界を舞台にしているが、ここまでタイトル数が増えるとユーザー側が飽きてきていることも確かである。モンスターが出てきて剣を振って魔法を使えばファンタジー……みたいなゲームが多すぎるからか。

「日本のファンタジー世界観をさらに推し進めるためのプロジェクトのひとつ」と明言しているだけに、どんな世界を展開させて他のゲームとの差別化をはかるか、ゲームフリークなら気になるところだ。

シミュレーションRPGというジャンルも『シャイニング・フォース』『II』（セガ／'92年、'93年）で実績があるスタッフだけに期待が持てる。

なんといってもスタッフの実績は申し分ない。「百聞は一見にしかず」である。まだかなり先になるけれど、とにかく発売を待とう。

©YANOMAN／マックス・エンターテインメント

最新スポーツゲーム

スポーツ/バスケットボール

SFC

NBA公認の本格派ソフト NBAプロバスケットボール'94 ブルズVSサンズ

●EAビクター ●12月3日発売予定 ●¥9,800
●スーパーファミコン ●カートリッジ

これぞ、本格派バスケットゲーム!! ディテールにこだわったマニアックな作りはNBAファンなら大満足間違いなし。「EAスポーツ」シリーズ最新作がついに登場。

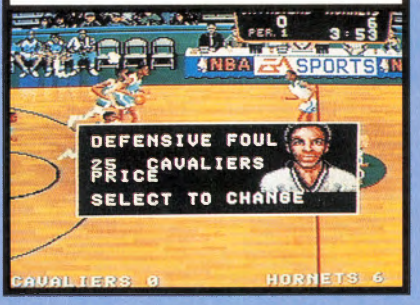
ここ数年で、すっかり定着した感のある、バスケットボール人気。それにあやかってか、近年、たくさんのバスケットボールゲームが発売されている。しかし、ついにその決定版ともいえるゲームが登場することになった。それが、この「NBAプロバスケットボール'94ブルズvsサンズ」である。

この題名で、バスケットボールゲーム・マニアならピンとくるだろうが、このゲーム、今年4月に同じくスーパーファミコン版で発売された「NBAプロバスケットボール ブルズvsブレイザーズ」の続編なのである。前作もファンの間では評判の高いゲームではあったが、今度のブルズvsサンズ」も決してその期待を裏切らないデキになっている。

なんといっても、このシリーズ最大のウリは、NBAの公認を受けている点だろう。収録されている27チームが、すべて実名で登場するのはもちろん、東西のオールスターチーム2チームが加わり、さらに、自分の好きな選手をピックアップして、自分だけのオリジナル・オールスターチームを2チーム作ることができてしまうという、カスタムチームのシステムまでが導入され、試合が楽しめるチームの数は、なんと合計31チームにもおよぶ。

また、ファンには大いに気になるチームを構成する選手のデータのほうも、'92年11月から、'93年6月までの、シーズン中ならびにプレーオフの全対戦のデータに基づいて作られており、さすがはNBA公認だけのことはある。

ゲーム中、スティタス画面で見ることにできるデータも多岐にわたっている。「イヤー・スタティックス」と呼ばれる、実際のNBAのデータのなかには「総試合出場時間」「フィールド・ゴール成功確率」から「年間リバウンド・キャッチ回数」など、細かいデータが収録されていて、NBA選手名鑑としても活用できるほどだ。もちろん実際に自分が選手を動かしてゲームをプレイした場合にも、同じように「プレイヤー・スタティックス」として、データは記録されていくので、本物と比較して、「うーん、うちのジョーダンは、どうも調子がイマイチだなァ」などと、悦に入ったりできるのが、また楽しいのだ。そのデータを見て、各選手の特徴をキチンと把握しておくのも、チームを勝利に導くために必要なことだ。



ゲームモードは「プレ・シーズン」「シーズン」「プレイオフ」の3種類。ひとりで遊ぶ場合には、11月から4月までの年間スケジュール（ちゃんとカレンダーが出てきて、相手チームが一覧できる）に従って、「シーズン」モードを戦い、「プレイオフ」モードに進み、リーグ総合優勝に向けて、トーナメント戦を戦い抜くことになる。なお「プレ・シーズン」モードではふたり対戦も可能で、友達とお気に入りのチームを使って、熱いバトルを繰り広げることもできる。

またこのゲームには、随所にファンなら感涙ものの"こだわり"が導入されている。そのひとつが、エレクトロニック・アーツ社特有の「インスタント・リプレイ機能」である。自分の操る選手がハイレベルなシュートを決めたときには、スタートボタンでウインドウを呼び出し、まるでビデオを操作するごとく、今のプレイを再現してみることができるのだ。試合前やハーフタイムには、アナウンサーが出てきて、途中経過を報告してくれるなど、まるでテレビの実況中継そのままの心憎い演出も嬉しい限りだ。

本格派ファンのための、本格派ゲームである。

本場アメリカでも大ヒットのシリーズらしく、隅々にまで気配りいっぱいのこのソフト、NBAファンのみならず、スポーツゲームのファンなら必携の1本だ。

ジョーダン、バークレーの引退発言で揺れるNBA。ゲームのなかではもちろん彼らが主役だ

詳細な選手データは名鑑がわりにも

凝りに凝った演出やビジュアルで、アメリカン・エンターテインメントの極致を満喫したい

©1993 Electronic Arts

最新 スポーツゲーム

スポーツ／プロレス

SFC

早くも全日公認ソフトの続編登場
全日本プロレスダッシュ ～世界最強タッグ～

●メサイヤ ●12月発売予定 ●¥9,800
●スーパーファミコン ●カートリッジ

馬場が、三沢が、川田がモニター狭しと大暴れ。老舗・全日本プロレスの公認ソフトは新しい選手も加わってのバトルロイヤル状態。週プロ片手に“受けのプロレス”を徹底追求したい。

いまやプロレスゲームには欠かせない要素になった？　バトルロイヤル・モード。たくみに策を巡らせ、勝ち残りたい

今やプロレスゲーム・ソフトの制作は相当に厄介なものになっている。なぜなら、プロレスゲームにはすでに定番のスタイルがあるため、後発のソフトは基本操作を踏襲しつつも、そのソフト自身のオリジナリティを出さなければならないからである。この状況はひと昔前の「ファミスタ」が出た後の野球ゲームブーム、最近でいえば「ストII」が生み出した格闘ゲームのブームによく似ている。

そんななか、基本型を生かしつつ、独自のオリジナリティを打ち出した魅力的なソフトも少なくない。この新作もそんなソフトの1本だ。

タイトルが示すとおり、7月に発売された「全日本プロレス」の続編、というか改良版である。第1作と第2作との間隔が半年以内というのは驚異的な早さだ。

目立った変更点は、バトルロイヤル（4人同時プレイ）が可能になったこと。秋山隼、ダグ・ファーナス、ダニー・クロファット、ジ・イーグルの4選手が加入した（代わりにラッシャー木村、渕正信、小川良成、菊地毅が抜けたのは残念だが）。また、ブランチャが可能になったことで、場外乱闘の平板さが解消された。新技の追加でも、フェイスロックでポジションを変えられるようになったり、デッドリー・ドライブでコーナーポスト上の相手を攻撃できるようになったりと、より一層リアルな試合ができるようになった。

その他の変更点としては、体力バー表示のON／OFF、関節技を自力ではずせる、処理速度のアップ、敵の思考能力UPなど、よりユーザーが遊びやすいように設定されている。

団体公認ソフトでレスラーを実名で使えるため、ディテールにも凝りまくっている。Rボタンがパフォーマンスボタンとなっているのがその一例だ。（あの馬場のパフォーマンスすら再現している）

ファンがレスラーになり切って、キャラクターを忠実に再現するRPG（役を演じるといった意味での）でもあるのだ。

半年前に買った人は茫然？　でもやっぱりこれも手に入れたいところ

全日の試合でもポピュラーな技になった「合体のどわ落とし」爆発！

©株式会社ジャイアントサービス／全日本プロレス株式会社© 1993 NCS

最新 スポーツゲーム

スポーツ／カーレース

SFC

究極の“リアル”を追求
ヒューマングランプリ2

●ヒューマン ●12月発売予定 ●¥9,500
●スーパーファミコン ●カートリッジ

リアルな操作感で定評のあった前作の93年度版。好みのエンジンにシャーシを組み合わせゲストモードであのマンセルや中島を選んで時速300キロの世界を体感したい。

一段と視野が広くなり、トップをぶっちぎったときの爽快感も倍増。のんびりクルージングしながらコースごとの風景を楽しむ余裕はないけど

ゲームセンターにあるレーシング・ゲームの大型化はとどまることを知らず、最先端のヴァーチャル・リアリティの技術を駆使した体感マシンが大人気だ。どこまで本物に近づけるか？をテーマにしたこの開発ラッシュ、究極は本物のレースカーを並べての疑似レースになるに違いない。ドライブイン・シアターみたいな感じになるんじゃないか。

リアリティという意味ではかなうハズのない家庭用レーシング・ゲーム。それではどこで勝負するのか？　答えは『設定の緻密さ、本物っぽさ』。これしかない。ゲーム開始までに時間制限があって、せいぜいコースとマシン、マニュアルか手動かが選べるくらいのゲーセンに比べ、じっくりレースに挑めるぶん、どのマシンをどういう戦略で操っていくかに知恵を必要とするゲームほど、充実度が高いといえる。

ゲーセンが体育会系なら、家庭用は文化系といっていいのかもしれない。

で、このゲーム、昨年発売され人気の「ヒューマングランプリ」のヴァージョン・アップ版だけあって、前作にもまして、より本物に近い凝りまくった設定で楽しませてくれる。

シャーシーやエンジンなどに能力値が設定され、コンピュータのレベルは4段階に設定可能、敵の車との当たり判定まで設定できる。ギアトラブルもある。困るけど。

また、オリジナル・ドライバーを作ったり、今シーズンはインディーに行ってなんと総合優勝してしまったマンセルや、引退した中嶋、ピケをエントリーさせることができたり、好みのエンジン＋シャーシーの組み合わせを選べたり、と、このへんまさにシミュレーションものに近いマニアックさ。

もちろん今シーズンのF1に合わせたコース設定。

ゲーセンの大型マシンとは違った意味でのリアリティを追求した新作は、シーズン・オフのお楽しみだ。

ハイテク・オタク、メカ・オタクにはたまらないF1カーのデザイン

総合優勝を花道に今シーズン限りで引退するプロストを選んでバトル

©HUMAN 1993

スポーツ／野球

SFC

Jリーグ？　王道はやっぱりプロ野球！

白熱プロ野球'94　ガンバリーグ3

●ソニー・ミュージックエンタテインメント　●12月発売予定　●¥8,900
●スーパーファミコン　●カートリッジ

グラフィックやSE、選手のファジーな動きなどに定評のあった'91年、'92年度版のバージョンアップ版。その名のとおり、プロ野球12球団および選手名は実名。試合結果や成績はプロ野球ニュース風に紹介してくれる。

最新スポーツゲーム

過去の2作品のバージョンアップ版として登場。

ゲームモードは8種類。1P専用の「ペナントレース」は、セ・リーグかパ・リーグのどちらかを選び、リーグ優勝・日本シリーズをめざすシミュレーション風ペナントゲーム。シーズン中には、選手のケガやトレードなどのイベントも入る。優勝争いだけでなくタイトル争いも楽しめる。

「スポットゲーム」は1ゲームを1P／2P／WATCHから選択できる。チーム勝率や打率、防御率のデータは成績として残っていく。

「リーグ戦」は、2～6人のプレイヤーが参加できる総当たり戦。ほかのモード同様、リアルタイムにチームや選手の成績が変動していく。

「オールスター戦」は、両リーグの選手をスロット方式で選び出し、1P／2P／WATCHでプレイできる。好みの選手が選ばれるかどうかは、プレイヤーの運にかかっている。

その他「SET UP」や守備・打撃・投球の練習ができる「練習」、ホームランの飛距離を競う「ホームラン競争」、ユーザーオリジナルのチームを作成することのできる「EDIT TEAM」など多彩なモードがある。

「EDIT TEAM」で作成できるのは2チーム、それに既成のオリジナルチーム「ガンバ」と「ニャンコ」が用意されているので、計16球団で熱い戦いが展開されていく。

ホームラン時のデモシーンやエラー、乱闘などのイベントがゲームを盛り上げる。また「セーフ」「アウト」はもちろんのこと、観客の歓声、「三振三振三振！」などのヤジ、「ファールボールにご注意ください」などの場内アナウンスが、音声合成で入る。

本物のプロ野球はシーズンオフに入り、ストーブリーグまっさかり。ここはひとつゲームでシミュレーションといきたい。

もしかしたら本物のプロ野球より面白いかも!?

実名入りゲームならではの遊び方を見つけたい。毎日1試合、各チームと26戦して合計130試合やったらペナント・レースを再現!?

シリーズ3作目ともなれば操作感安定。合成音声のSEもまた楽し

似顔絵満載のグラフィックもお楽しみ。妙にポップなタッチも可愛い

スポーツ／ボクシング

SFC

ボクシング・ゲームの金字塔になるか!?

鬼塚勝也スーパーヴァーチャルボクシング ～真拳闘王伝説～

●ソフエル　●11月26日発売予定　●¥8,900
●スーパーファミコン　●カートリッジ

本格的3Dボクシング・ゲーム。日本のボクシング界を代表するチャンピオン・鬼塚勝也（WBA世界Jバンタム級）の監修ということでやや影の薄いボクシング・ゲームにも注目したい。

最新スポーツゲーム

スポーツ・ゲームはゴマンとあるが、ボクシングを扱ったものが少ないことに気づく。人間の内にある〝闘争本能〟をむき出しにしたスポーツなのに少ないのはなぜだろうか。

2本の腕だけで殴り合うボクシングは、端から見ていてもその「奥深さ」がわかりにくい、玄人好みのスポーツだからではないだろうか。

実際の試合を見ればハデだが、ゲームにしてみると地味になる。「奥深さ」つまり〝闘争本能〟と〝スポーツらしいゲーム性〟を併せ持つボクシングの魅力を表現しきれないからだ。それでなんとなくボタンを連打していればなんとなく勝つ（負ける）ゲームになってしまう。それでは面白くないのは当たり前だ。勝ち負けだけではすぐに飽きてしまう。

「なぜ勝った（負けた）のか」が明確にわからないと、もう一度やろうという気分にはならないものだ。

また「3D（キャラクターの目から見た画面構成）」も視界が狭くなるというリスクを背負っている。人間の視野は以外と広いが、集中することによってだんだん狭くなる。注意を逸した「死角」からの攻撃をどう表現するかが難しくなる。「ズルい」と思われるか（「見事に」）やられた」と思わせるかのバランスがシビアなのだ。

ボクシング・ゲームはさまざまな問題を抱えた未発達なジャンルなのである。

そんななか、本物のボクシングの魅力をゲームに盛り込もうと、若者に人気の現役チャンピオン鬼塚勝也を監修に迎えて、ゲームを作ろうとする意気込みは注目に値する。

もちろん単なる「鬼塚のゲーム」にならないように、ゲームとして楽しめる工夫もこらされているのは、いうまでもない。

未発達なジャンルだけに、未発達だからこそボクシング・ゲームは「買い」だ。

このソフト、果たしてボクシング・ゲームのスタンダードになれるか!?

キャラクター視界の画面はともすれば単調になりがちだが、3Dのグラフィックがカバー、迫力あるバトルシーンが実現した

選手の個性や特徴をどう表現するか。鬼塚のアドバイスにかかっている

コントローラーを持つ手が思わずモニターに向かっていき……

©SONY MUSIC ENTERTAINMENT(JAPAN)INC.
©ソフエル

最新スポーツゲーム

スポーツ/ホッケー

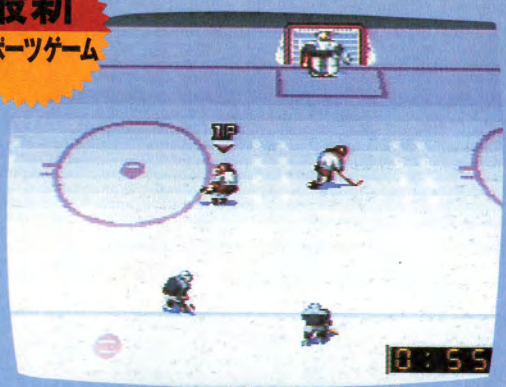
SFC

氷の上の格闘技をダイナミックに再現

スーパーホッケー'94

●ヨネザワ ●11月下旬発売予定 ●¥8,900
●スーパーファミコン ●カートリッジ

冬のスポーツ・ニュースを騒がすのはラグビー、高校サッカー、そして氷の上の格闘技・アイスホッケー。ファンの人にも、そうでない人にも吉報といえる「メジャースポーツとしてのホッケー」を意識したゲームが誕生。



ほんの少し基本的なルールをおぼえればOK。ま、簡単にいえばスティックを使ったミニ・サッカーみたいなもの

Jリーグとバスケットに過熱気味な人気が集中する要素が、「スピード感」や「ダイナミックさ」だとするなら、次はアイスホッケーがくる！

そのユニホームやグッズのファッショナブルさも手伝って、すでにローラースケートと簡易ゴールでストリート化に兆しを見せるホッケー。

これまでは地味に見られがちではあったが、次の（来年2月）リレハメル冬季オリンピックで火がつくことはほぼまちがいない。アメリカのメジャースポーツは、すっかりスポーツマン化した日本人の日常生活のなかに次々に取り入れられていってるわけなのだし。

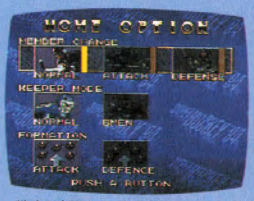
さて、そんななか「メジャースポーツとしてのホッケー」を意識したという意味では稀有なアイスホッケーゲームが登場する。

ホッケーものでは初の3D画面採用。これでホッケーならではのスピード感や臨場感を、よりよく再現することに成功している。

しかもボタン操作でクオータービューからトップビューまでリアルタイムで4段階の視点切り替えが可能。クオーターでスピード重視のプレイ、トップで慎重なパスつなぎなど、戦術によって視点が替えられるのがなんともグッド。

そしてやはり盛り上がるのはバーティプレイ。0人から4人までのすべての組み合わせでプレイ可能なあたり「多人数プレイのヨネザワ」のサスガなところ。2P対2P、1P対3P、4P対COM、4人の総当たりリーグ・トーナメント戦などもできるバリエーションの豊富に加え、VSゲームで16カ国、オリンピックモードで12カ国のチームが選択でき、ルールからタイム、メンバーまで設定がセレクトできる幅の広さが楽しい。

そのうえ乱闘シーンのおまけもついて、ホッケーの魅力をフルに再現することに成功したソフトと言えよう。



戦略を変更する。格闘技であり、知恵比べでもあるのがホッケーだ

見事にシュートが決まって得点が入るとこんな演出もある

©YONEZAWA/ESPAL

最新スポーツゲーム

スポーツ/野球

SFC

業界初！ コカ・コーラ協賛ソフト

ドラッキーの草やきう

●イマジニアズム ●12月17日発売予定 ●¥9,800
●スーパーファミコン ●カートリッジ

謎の球状ネコ"ドラッキー"たち動物の野球ゲーム。魔球あり、ヘンな打法あり、乱闘あり、天変地異まで起きるおもちゃ箱をひっくり返したようなにぎやかさ！球場もアッと驚く場所ばかりだ！

スーパーファミコン史上初の協賛スポンサーつきソフトということで、いたるところにコカ・コーラのロゴが見える。登場するチーム名も「コカ・コーラドラッキーズ」「ファンタ ファイアーポチーズ」など、聞いたことのある商品名がズラリと並ぶ。

ラッキーセブンには、それぞれのチームのドリンクをゴクゴクッと一気に飲みほし、景気づけをする。

ゲームモードは4種類。1試合の勝負をする「エキサイティング公式一発戦」、8種類のチームが4チームずつに分かれ、選手をランダムに選び出して戦う「オールスター 4チーム対抗やきう合戦」、勝ち抜いて最強チームの座を狙う「勝ち抜きRPGドラマ 草やきう」、そして打撃力・守備力がアップする「特訓」である。

2PとWATCHで楽しめるのは「公式一発戦」と「オールスター」。とくに後者のほうは楽しい演出が盛りだくさんで、まるで動物園から動物たちが逃げ出したようなにぎやかさ。眺めているだけでなんとなく心が和むようだ。

1P専用の「勝ち抜きRPGドラマ」は、勝ち抜くことが目的となるんだけど、勝ち進むためには自分のチームを強く鍛えなければならない。

鍛える方法というのは、「公式一発戦」で勝ちまくるか、「特訓」で能力パラメーターを上げるか。または「RPGドラマ」で勝ち抜くことによっても強くなっていく。

球場は「人生ケ丘森林球場」「アナコンダ密林球場」「東京ズーム球場」「イマジニア文明遺跡球場」の4カ所。「人生ケ丘」だけは春夏秋冬を選ぶことができる。

球場や季節によってさまざまなアクシデントが起こるのだ。思いもよらない天変地異が襲いかかってくる！

実在の球団公認による王道野球ゲームとは違った、キャラクター性、イベント性重視のこのソフト、楽しみも盛りだくさんだ。

キャラクターものだからってバカにしちゃあいけない。従来からの野球ゲームファンもきっと満足の本格派。しかもやたら可愛いときてる

ネコが野球をするわけだから、もちろん芝のグラウンドとは限らない

1試合4球が命の「魔球」と「打法」の対決が最大のポイント。

©イマジニアズーム

スポーツ／カーレース

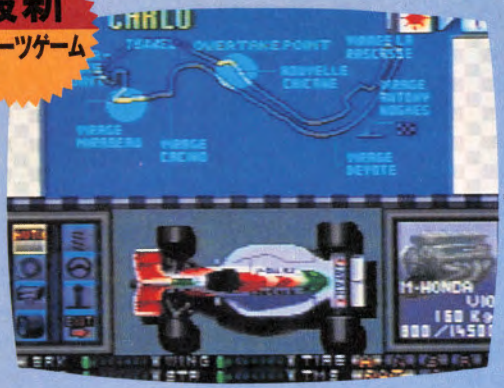
SFC

鈴木亜久里監修第2弾
ファイナル・ストレッチ

●ロジーク ●発売中 ●¥9,800
●スーパーファミコン ●カートリッジ

鈴鹿も終わり、いよいよF1も来季に向けて再始動開始。移籍・抜擢・引退に関する噂話が飛び交うなかわが鈴木亜久里は果たしてどのシートに座るのか？シーズン・オフはゲームでシミュレーション。

最新スポーツゲーム



コースマップにはオーバーテイク・ポイントまで表示がある。亜久里の気分で実在のF1コースを爆走したい。リタイヤせずに

スポーツ・ゲーム全般にいえることだが、ある程度プレイヤーの操作を補佐してくれると遊びやすくなる。しかし逆にリアルさは損われることになる。リアルさとゲーム性との折り合いをどこに置くかで、そのゲームの難易度が決まってくるのだ。ゲーム性に重点を置いたゲームはいくつもあるが、この鈴木亜久里が監修した『ファイナル・ストレッチ』は間違いなくリアルさを追求したゲームなのだ。ちなみに『鈴木亜久里のF1スーパードライビング』（'92年）の続編である。

このゲームのポイントは、もちろん鈴木亜久里が監修していることだ。実際にコースを走っている亜久里だからこそ、コースとマシンの最新データをゲームに活かすことができるし、こだわったゲーム作りが可能になる。F1というものの基本を押さえられれば、あとはゲームとして楽しめるアイデアを盛り込めばいい。たとえば16戦闘うグランプリや対戦、タイムアタックなどだ。そのほかにもオートマ・マニュアル選択、シャシーやタイヤなどの細かいセッティングも可能（セッティングを自動で選んでくれるオートも便利）である。さらにタイムアタックではリプレイで自分の走りも客観的に見ることができる。1Pプレイのときに、画面上部のモニター（通常は後ろが見えるようになっている）をバック、トップ、サイド、ターン、カメラの5種類に切り換えられるのはその最たるものだろう。

そしてこれが「バックビュー」。5通りの視点を選ぶことができる

最大のウリがこの上下二分割画面。これが真上からの「トップビュー」

初めにも書いたが、このゲームは難しい。コーナーを曲がることを憶えて、ライン取りを憶えて、細かいセッティングを憶えて、やっとグランプリ・モードで闘えるくらいのゲーム・バランスだ。マニュアルを極めようとすると、さらに時間がかかるだろう。

すぐにグランプリ・モードで優勝を争いたいような人には大変かもしれないが、シミュレーションの感覚でじっくり育てるつもりでプレイするのがいい。リアルなんだから。

©G.AMUSEMENTS CO.,LTD./A.company CO.,Ltd.Licensed by FOCA FUJI Television

スポーツ／プロレス

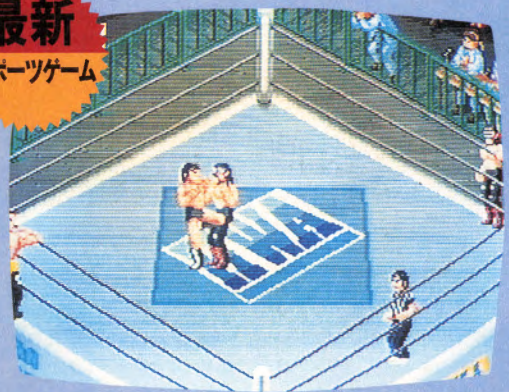
SFC

最強のオリジナル・レスラーで勝負
スーパーファイヤープロレスリング3 ファイナルバウト

●ヒューマン ●12月発売予定 ●¥9,700
●スーパーファミコン ●カートリッジ

群雄割拠の戦国プロレス。ゲームも当然盛り上がる。新旧の名レスラー、珍レスラー総勢64人バトルロイヤルのモードも追加され駆け引き自在の大乱戦を楽しみたい。

最新スポーツゲーム



技が決まる瞬間。とにかくその数300以上だというから大変。さすがに天竜の最新技WARスペシャルはまだ入ってない？

数あるプロレス・ゲームのなかで、ひとつの確固たるスタイルを作り上げた『ファイプロ』シリーズの最新作。

宣材によると〝これまでのシステム、スタイルとしてはこれが最後〟になるという。シリーズ集大成のこのソフト、とにかく総溝の物量作戦でまず圧倒してくれる。

登場するレスラー、なんと64人!! 新しいレスラーのほか、過去の名レスラーたちも続々復活した。プロレス・ファンなら、名前と顔を見比べて、〝ああ、あの人ね〟ってなカンジで楽しめる。

で、レスラーが増えたぶん、当然技の数も増える。その数じつに300以上。そんなに技があったのかとビックリしてしまうが、選手ごとのオリジナル・ホールドも満載。プロレス必殺技事典だって作れてしまいそうだ。とにかく、どんな技でも思いのまま。

また最近のプロレス・ゲームには欠かせない『バトルロイヤル』モードも設定されている。個々の選手の力量だけでなく、駆け引きや運が強く作用するバトルロイヤル、本物のプロレスでもたまに行なわれ、ふだんの恨みをはらすやつ、意外な連携をみせるやつらなど思惑入り乱れて、けっこう人気がある。つまりはルールのある大乱戦・大混戦。ここでは4人で対戦。自分以外の3人はみんな敵だ。

レスラーエディット機能もついているので、好きなレスラーに設定可能。グラフィック自体もより細やかになり、技がリアルだ。

団体別ゲームにない楽しみは（スポーツ特集でも触れているように）現実にはあり得ない組み合わせの妙である。現実には最近団体の交流戦も増えてきたけど、まだまだゲームのなかでのみ可能な夢の対決がいっぱいある。

『ファイプロ』はこれで集結するが、新しい展開が待っているはず。またプロレス・ゲームのスタイルを変えるような傑作を期待したい。まずはこれが決定版。

新顔、懐かしい顔がズラリ並んで壮観。名前当てをするのも楽し

スポットライトを浴びてお決まりの〝ダー！〟で試合開始

©HUMAN 1993

12	けろっぴとけろりーぬのスプラッシュボム！	キャラクターソフト	予価4980

MD

1105	パーティークイズMEGAQ	セガ	予価6800
1105	雀皇登竜門	セガ	予価6800
1112	アラジン	セガ	7800
1119	Mig-29	テンゲン	7800
1119	スペース・ファンキーB・O・B	EAビクター	8900
1126	リーサルエンフォーサーズ	コナミ	9800
1126	キング・オブ・モンスターズ	セガ	6800
1126	テクモスーパーボウル	テクモ	8900
1126	アイオブザビホルダー	ポニーキャニオン	予価7800
11	ダイナブラザーズ	CSK研究所	予価8800
1203	T.M.N.T.トーナメントファイターズ	コナミ	8800
1203	魔天創滅	講談社総研	未定
1210	テクノクラッシュ(仮)	EAビクター	8900
1217	ジャングル・ストライク	EAビクター	8900
1217	オーサムポッサム	テンゲン	8800
12	幽☆遊☆白書外伝	セガ	予価8800
12	ファンタシースターⅣ～千年紀の終わりに～	セガ	予価8800
12	遥かなるオーガスタ	セガ	予価8800
12	ソニック・スピンボール	セガ	予価6800
12	バトルマニア大吟醸	ビック東海	予価7800
12	タイムドミネーター	ビック東海	予価7800
12	クールスポット	ヴァージンゲーム	予価8000
12	エアロ・ザ・アクロバット	サンソフト	7800
12	フラッシュバック	サンソフト	8000
12	アリズボクシング	ヴァージンゲーム	8000
12	ドラゴンズ・リベンジ	テンゲン	7800
12	龍虎の拳	セガ	予価7800

MCD

1112	ダークウィザード～蘇りし闇の魔導師～	セガ	6800
1126	Might and MagicIIII slesof Terra	CSK総合研究所	予価6800
1126	アルシャーク	ポリドール	8800
1126	THE IIIRD WORLD WAR	マイクロネット	7800
1210	夢見館の物語	セガ	7800
1217	戦国伝承	サミー	8500
12	ナイトトラップ	セガ	8800
12	真・女神転生	シムス	予価7800
12	Pop'n Land	シュールドウェーブ	7800
12	サイキックディテクティブシリーズVol.4オルゴール	データウェスト	未定
12	F1SURCUSCD	日本物産	8800

PC

1119	ルイン	ビクターエンタテインメント	8800
1119	SWORD MASTER	ライトスタッフ	8300
1126	格闘覇王伝説アルガノス	インテック	7800
1126	モンスターメーカー闇の竜騎士	NECアベニュー	7800
1126	フェイスボール	リバーヒルソフト	7200
1126	ただいま勇者募集中	ヒューマン	7900
11	インペリアルフォース	シュールドウェーブ	7800
11	PCココロン	シュールドウェーブ	7800
11	クイズDE文化祭	ナグザット	8800
1203	機装ルーガ	工画堂スタジオ	8800
1209	信長の野望・全国版	光栄	未定
1210	オーロラクエストおたくの星座IN ANOTHER WORLD	パック・イン・ビデオ	8800
1210	ボンバーマン'94	ハドソン	予価6800
1217	マーシャルチャンピオン	コナミ	7800
1219	フラッシュハイダース	ライトスタッフ	未定
1222	イースⅣ	ハドソン	7800
1223	21エモン～めざせホテル王～	NECホームエレクトロニクス	6800
12	ソルモナージュ	アイレム	未定
12	スーパーダライアスII	NECアベニュー	7800
12	秘密の花園	徳間インターメディア	7800
12	伊賀忍伝凱王	日本物産	7900
12	餓狼伝説2(アーケードカード対応)	ハドソン	6000
12	闇の血族遥かなる記憶	ナグザット	9800
12	エメラルドドラゴン	NECホームエレクトロニクス	未定
12	ストレイロード	アイジーエス	未定
12	女神天国	NECホームエレクトロニクス	未定

GB

1119	女神転生外伝ラストバイブルⅡ	アトラス	5300
1119	ウルティマ失われたルーン2	ポニーキャニオン	4900
1126	T.M.N.T.3～タートルズ危機一発	コナミ	3600
11	パチ夫くん	ココナッツジャパン	税込3980
11	UNOスモールワールド	トミー	予価3980
11	テトリスフラッシュ	任天堂	税込3900
1203	ダックテイルズ2	カプコン	税込3500
1216	ホイホイゲームボーイ版	光栄	税込4800
1217	モータルコンバット	アクレイムジャパン	予価4200
1222	バスター・バニーのかっとびだいぼうけん	コナミ	3600
12	アルマジロ外伝	アイジーエス	3900
12	最後の忍道	アイレム	税込3500
12	アンダーカバーコップス破壊神ガルマァ	アイレム	税込3800
12	ジェームスボンドⅡ	EAビクター	税込3900
12	EAサッカー(仮)	EAビクター	税込4900
12	ミッキーマウスⅤ	ケムコ	予価3900
12	インディ・ジョーンズ	ココナッツジャパン	税込4300
12	フィジェッツ	ココナッツジャパン	税込4300
12	それゆけ！スピーディー・ゴンザレス(仮)	サンソフト	税込3800
12	ダウンタウンスペシャルくにおくんの時代劇だよ！全員集合	テクノスジャパン	予価4800
12	幽☆遊☆白書暗黒武術会編	トミー	予価3980
12	カービィーのピンボール	任天堂	未定
12	怪獣王ゴジラ	バンダイ	税込3800

GG

1119	ソニック&テイルス	セガ	予価3800
1126	魔導物語1～3つの魔導球	セガ	5500
11	フェイスボール2000	リバーヒルソフト	4500
1217	モータルコンバット	アクレイムジャパン	予価4800
12	ドナルドダックの4つの秘宝	セガ	3800
12	対戦麻雀・好牌Ⅱ	セガ	3800
12	なぞぷよ2	セガ	予価4500

(発売日が空欄のものは未定分です。またこのデータは10月10日現在発表されているものであり、発売日、タイトル、価格等は変更されることがありますのでご了承ください)

新作スケジュール（1993年11月から12月末日まで発売予定分）

SFC

月日	タイトル	メーカー	価格
1105	アクタリオン	テクモ	8900
1105	ファイナル・ノックアウト	パック・イン・ビデオ	8800
1112	若貴大相撲〜夢の兄弟対決〜	イマジニア	9800
1112	ソルスティスⅡ	EPICソニーレコード	9500
1112	ファイナル・ストレッチ	ジー・アミューズメンツ	予価9800
1112	スーパーニチブツマージャン2	日本物産	9800
1119	イースⅣ MASK OF THE SUN	トンキンハウス	9800
1119	遊人雀獣学園	バリエ	8900
1119	バトルマスター〜究極の戦士たち〜	東芝EMI	予価9800
1119	科学者ハリーの波乱万丈	アルトロン	8900
1123	リディック・ボウボクシング	マイクロネット	予価8400
1126	F15スーパーストライクイーグル	アスミック	
1126	アラジン	カプコン	9000
1126	実戦！パチスロ必勝法	サミー	9500
1126	武田修宏のスーパーJカップサッカー	ジャレコ	予価9000
1126	鬼塚勝也スーパーヴァーチャルボクシング〜真拳闘王伝説〜	ソフエル	8900
1126	スーパーH.Qクリミナルチェイサー	タイトー	予価8900
1126	餓狼伝説2	タカラ	予価9980
1126	テクモスーパーボウル	テクモ	9800
1126	ヤダモンワンダランドドリーム	徳間インターメディア	予価8800
1126	アクセルブリッド	トミー	予価9800
1126	アレサ	やのまん	9800
1127	岡本綾子とマッチプレイゴルフ	ツクダオリジナル	9700
1127	ガイア幻想紀	エニックス	9800
11	オリビアのミステリー	アルトロン	未定
11	パチスロラブストーリー	ココナッツジャパン	9800
11	仮面ライダー〜恐怖復活のショッカー軍団〜	バンダイ	予価9800
11	ソウル&ソード	ザムス	予価9800
11	ABC'S MONDAY NIGHT FOOTBALL	データイースト	9000
11	スーパーUNO	トミー	予価8500
11	ランセイバー	ホリ電機	予価8500
11	美神伝説Zoku	マジファクト	9800
11	ダイナミックスタジアム	サミー	予価8500
11	アルディライトフット	アスキー	予価9800
1203	スーパー麻雀2本格4人打ち！	アイマックス	8800
1203	NBAプロバスケットボール ブルズvsサンズ	EAビクター	9800
1203	T.M.N.T.〜ミュータントウォリアーズ〜	コナミ	予価9800
1203	スーパー究極ハリキリスタジアム	タイトー	9500
1203	喜国雅彦の雀闘士銅鑼王2	パウ	8900
1203	やまねこバブジーの大冒険	パック・イン・ビデオ	9800
1209	信長の野望・覇王伝	光栄	12800
1210	ブロック	アクティビジョン	8900
1210	クールスポット	ヴァージンゲーム	8900
1210	キーパー	データムポリスター	7200
1210	競馬エイトSpecial〜マル秘馬券購入術〜	ミサワエンターテインメント	9800
1210	リトルマジック	アルトロン	8900
1214	ファイアーエムブレム紋章の謎	任天堂	税込9800
1217	モータルコンバット神拳降臨伝説	アクレイムジャパン	予価9800
1217	ドラッキーの草やきう	イマジニアズーム	9800
1217	夢幻の如く	インテック	9800
1217	ドラえもん2〜のび太のトイズランド大冒険〜	エポック社	8000
1217	ロックマンX	カプコン	9500
1217	ラストショット	サミー	9500
1217	スーパースターウォーズ帝国の逆襲	ビクターエンタテインメント	未定
1217	ホーリーストライカー	ヘクト	8800
1221	ファーストクイーン	カルチャーブレーン	9800
1222	BING BING! BINGO	ケイエスエス	8900
1222	エースをねらえ	日本テレネット	予価9400
1222	スーパーホッケー'94	ヨネザワPR21	予価8900
1224	新桃太郎伝説	ハドソン	9800
12	お茶の間伝説	アイジーエス	予価8900
12	R-TYPEⅢ	アイレム	予価9800
12	がんばれ大工の源さん	アイレム	予価8900
12	決戦！ドカポン王国Ⅳ 伝説の勇者たち	アスミック	予価8900
12	カブキロックス	アトラス	9800
12	白熱プロ野球'94ガンバリーグ3	EPICソニーレコード	8900
12	けろけろけろっぴの冒険日記〜眠れる森のけろりーぬ〜	キャラクターソフト	予価6980
12	総合格闘技アストラルバウト2（仮）	キングレコード	予価9700
12	トップレーサー2	ケムコ	8500
12	パチンコウォーズ2	ココナッツジャパン	9800
12	がんばれゴエモン2奇天烈将軍マッギネス	コナミ	9800
12	エアロ・ザ・アクロバット	サンソフト	8900
12	へべれけのぼぷーん（仮）	サンソフト	8500
12	フラッシュバック	サンソフト	9600
12	レミングス2（仮）	サンソフト	9600
12	ラッシング・ビート修羅	ジャレコ	予価9700
12	ロマンシングサ・ガ2	スクウェア	予価9900
12	アルカエスト	スクウェア	予価8800
12	モンスターメーカー3〜光の魔術士	ソフエル	9800
12	スーパー人生ゲーム	タカラ	予価9800
12	ダウンタウン熱血べーすぼーる物語 野球で勝負だ！くにおくん	テクノスジャパン	予価9600
12	北斗の拳7聖拳列伝伝承者への道	ショウエイシステム	9700
12	ソード・マニアック	東芝EMI	8600
12	超ゴジラ	東宝	予価9800
12	幽☆遊☆白書	ナムコ	予価9600
12	スーパー本命GI制覇	日本物産	9800
12	ドラゴンボールZ超武闘伝2（仮）	バンダイ	9800
12	す〜ぱ〜ぷよぷよ	バンプレスト	予価8200
12	剣勇伝説YAIBA	バンプレスト	予価9800
12	ガイアセイバーヒーロー最大の作戦	バンプレスト	予価9800
12	スーパーファイヤープロレスリング3	ヒューマン	予価9700
12	ヒューマングランプリ2	ヒューマン	予価9500
12	サイボーグ009	ベック	8800
12	全日本プロレスダッシュ〜世界最強タッグ〜	メサイヤ	9800
12	サッカーキッド	ヤノマン	予価8800
12	ぽっぷるメイル（仮）	日本ファルコム	予価8800
12	テトリス武闘外伝	B・P・S	8000
12	中島悟スーパーF1ヒーロー（仮）	バリエ	予価9800
12	ダービースタリオンⅡ	アスキー	12800
12	鉄道王レールロドタイクーン	アイジーエス	9800
12	美少女戦士セーラームーンR	バンダイ	9800
12	ワンダラスマジック	アスキー	予価9800

FC

1105	ロックマン6〜史上最大の戦い!!〜	カプコン	7800
1112	時空の翼	ジー・アミューズメンツ	6500
1113	バトルラッシュ	ビーアイ	2800
11	アルマジロ	アイジーエス	税込6900
11	RPG人生ゲーム	タカラ	予価7800
11	少年魔術師インディー	アイジーエス	7900
1201	ファミスタ'94	ナムコ	3900
1203	チップとデールの大作戦2（仮題）	カプコン	5800
1217	桃太郎伝説外伝	ハドソン	予価6800
1217	囲碁指南'94	ヘクト	6800
12	インディ・ジョーンズ	ココナッツジャパン	7300
12	熱血！すとりーとバスケット〜がんばれDUNKHEROES〜	テクノスジャパン	予価6500
12	なかよしといっしょ	ユタカ・バンダイ	予価7800

RNA
アウターナショナリスト宣言
言葉や人種や文化を越えて融合する
電子部族の偉大なるマスターたち
NATIONAL
KODAK 5012 EPN
タイトルCG／岸大輔（KCD）

言葉を超えてネットワークで出逢う電子部族たち

文／佐藤大
CG／岸大輔(KCD)

©東芝EMI

「国家や民族で人間を区分けすること自体、レイシズムだと僕は思う。インターではなく、〈アウターナショナル〉という国家を超えた思想こそが、個人と個人の関係に必要なことだ。その思想が広まることで初めて、ネットワークの限界が解かれるのだろう」

坂本龍一――。

雑誌『ブルータス』の巻頭特集「コンピュータ最終案内」でのこの発言が、この特集の発端であり、僕たちの気持ちを代弁するための決定打となった。

それまで、この特集の企画がまとまる前段階にあったコンセプトは、〈都市〉をネットするデジタル文化をつなぐ、というモノだった。

……ロンドンでは、〈MCマリオ〉というラップ・アーティストがチャート6位までのぼり、香港では、ニンテンドーとセガの互換性を持ったコピーマシンがふつうに売られ、ロスではミュージシャンが〈ソニック〉のシャツを着てライブに登場し、NYでは〈マリオ〉のハリウッド映画が公開される……。

そこには、すでに〈国〉のレベルではなく、〈都市〉というレベルでのデジタル・ヒーローたちの活躍があるだけだ、と僕たちは考えたのである。

そして、企画を進めていく過程で、次々に発表になるあらゆる新ハード。それらは、ゲームのような顔で発表されているが、将来の〈デジタル・ネットワーク〉の端末を目指していた。では〈デジタル・ネットワーク〉とは何か。そのとき僕らはどんな〈言葉〉で対話するのか？

〈都市〉というレベルで進められていた企画に疑問符が投げかけられたのである。すでに〈都市〉というジャンルさえ〈ゲーム〉のコミュニケーションは超えているのではないのか？

ここで、その疑問に答えるためのひとつのきっかけとなった僕自身のエピソードを。それは、僕らがイギリスの〈MCマリオ〉を作ったアーティストと共同プロデュースでアルバムをつくることになったときのこと。僕はほとんど英語が話せない。ファックスのやりとりによる〈翻訳〉というバトンを使った対話で作業を進めていた。このとき、僕らの信頼関係を保つうえでいちばん重要だったことは、〈マリオワールド〉についてどれだけ知識を持っているのかということだった。

「あのスターロードの音楽を使おう」

突然、彼らのファックスが言う。そのとき僕たち日本側のスタッフの頭には正確にその音楽が流れていた。

「オープニングにスターを取ったときの無敵テーマを使おう」

当然のように僕たちがファックスする。するとロンドンの彼らの頭のなかには、あの音楽とデジタルな景色と〈彼〉の姿が、同時に現われていたハズである。

そして、気がつくとそこには〈言葉〉による誤解のない、正確に意思を伝えることのできる〈共通言語〉があった。

僕たちと彼らは〈マリオワールド〉というデジタルの世界の住民として、共通体験をしていたからである。

それは、同郷の話題で盛り上がる、〈東京〉に上京してきた地方出身者と同じニュアンスである。しかも〈マリオワールド〉の共通体験は、プレイヤーがすべて〈彼〉になるためによりコアな共通語として、だれか別の人間とコミュニケーションすることができる〈言葉〉を超えた〈体験〉を手にすることができるのである。

世界中で数百万という数の人間が同じ目的で似た体験をしつつ旅をする〈ワールド〉には、地球上の人間個人に対する思想的な差別はなく、ただ技術的な区別があるだけである。

「国家という制度があるから、人々は自動的にそれを維持しようとする。言葉が国家の内部と外部を隔てる。言葉は実に壁なんだ。壁は壊れなければならない」

坂本龍一（村上龍との往復書簡 より）

〈言葉〉という壁を壊し、〈国〉や〈都市〉という前時代的ジャンルを超え、〈個人〉として人が人と対話するとき、本当の〈アウターナショナリスト〉になることができるだろう。そして、その準備は着々と進んでいる。以下のページに登場する〈アウターナショナリスト〉たちは、次世代へ向かう先人、いわば師匠である。彼らの言葉に耳を傾け、新しい世界の対話について考えてほしい。そのとき、ネットワークへの鍵もおのずと見えてくるだろう。では、はじめよう。

なぜ"インターナショナル"ではないのだろうか？

文／野々村文宏

佐藤大君へ。そして君に代表されるだろう、新創刊されたこの雑誌の読者のみなさんへ。「アウターナショナル」の解題をしてほしい、というのが君から僕への原稿依頼＝ディレクションでしたね。わかりました。なるべくわかりやすくやりましょう。

アウターナショナルを理解するためには、まずインターナショナルという言葉を理解しなければなりません。そして、インターナショナルを構成する次の3つの要素を理解しなければなりません。すなわち、「インター(inter-)」であり「ナショナル(national)」であり、そのふたつがくっついた「インターナショナル(international)」です。

そのまえに、クイズのようなエピソードのようなものをひとつ。

1991年、KLFは世界中の音楽マスコミをジュラ島＝架空の〝ムー〟島、彼らの歌詞に繰り返し登場する重要な主題（笑）のひとつ、に集め、彼らの実際のパスポートに、架空の島への入国印を押した。招待者たちはドルイド族の衣装を着て、ドルイド式レイブ・パーティに参加。このイベントをNMEだったか、The FACEだったか、I-Dだったか、は大きく取り上げ、KLFをLAST PLANK STAR（最後のブランク・スター＝馬鹿者）と賞賛した。

さて、彼らの行動は「インターナショナル」か「アウターナショナル」か？（それともただのめちゃくちゃか？）

1.「インター」という不思議な言葉を「インターネット」から検証すると

まず接頭辞「インター(inter-)」ですが、「間」「中間」「相互」を表わす言葉です。ハイテク関係に勤の働く君たちなら、この言葉からまず「インターネット」を連想するんじゃないでしょうか。本来、インターネット」とは「さまざまなネットワーク同士を結ぶ、ネットワークのネットワーク」という意味で、一般名詞的に使われていたはずでした。

しかしここ1〜2年で、「インターネット」といえば、アメリカの大学や研究機関を中心に急速に発展した「インターネット・プロトコル（IP）を持つ共通のアドレス体系で接続された国際的ネットワーク」を指すようになりました。

「インターネット」は、情報公開性、使いやすさ、対距離で考えるコストパフォーマンスの圧倒的な高さから、またたく間のうちに、ここ数年のうちに指数関数的な加入数・利用量の伸びを示すようになってきました。ちょっと大袈裟に言えば、電子情報化社会における、あるいはマーシャル・マクルーハンの言うグローバル・ビレッジ（地球規模での電子ネットワーク社会）における、世界記憶の鋳型を示すようになってきたのです。

実際、きょう解題する「アウターナショナル」の概念とネットワーク、パソコン通信は相当強く結びついています。とりわけ「インターネット」は。

国家の枠を超えて個人が活躍する、意見を交換する、文化を交流する。このことをデジタル社会で、また大学・研究機関のなかで実現しつつあるのが「インターネット」だとして、しかし、では「インターナショナル」でかまわないことになってしまわないでしょうか？

ここではなぜ「インターナショナル」ではなく「アウターナショナル」なのか、を考えなければならなかったのですね。その秘密は次の言葉にあります。つづけましょう。

2.「ナショナル〜ネイション」とは何か？

さて、ここからが本題です。「ナショナル＝国民的な、国家の」の名詞は「ネイション(NATION)」です。

では「ネイション・ステイト(nation-state)」といえば？　じつはこの言葉はふつう私たちの口語のなかでは使われません。「国民国家」という訳語が当てられます。世界史で習ったと思うけれど、「国民国家」とは、主に近代の成立とともに近代的イデオロギーを被って、ふつう市民革命を経由して作られた統一国家のことを指していいます。ここでは国家が、国民の一体感をひとつの構成単位として成り立っているわけです。

が、しかし、国民の一体感とはなにか？　たとえばそれを、同一の言語を話し、同一の国籍を有し（すでにここで民族と国民が「ニワトリと卵」状態になっていることに注意）、同一の法のもとで平等な権利を有する一体感だとしてみましょう。しかし、厳密に考えれば、この要件を満たす境界線〜国境〜はそうきれいに引けるものではない。また民族の移動を繰り返してきた大陸では民族は入れ子状になっていると考えるのが正しい。実際のところ、民主主義のひとつの限界でもある「小異を捨てて大同を取る」的にけっこうエイ！　ヤッ！　と気合いで国民国家を作ってしまった部分が大きいのです。

そこまで考えれば、ヨーロッパにおけるボスニア・ヘルツェゴビナ問題など「エスノセントリズム(民族中心主義)」、フランスやドイツの抱える移民の問題、その反動として台頭してきたドイツのネオ・ナチなどといった問題の奥深さを理解することができます。

つまり「インターナショナル」という言葉を成立させる「ナショナル」＝「ネイション」＝「ネイション・ステイト」って完全無欠に不変なものではないのです。

さらに「トライバリズム（部族主義）」の問題が二重になって浮き上がってきます。トライブという言葉の持つ乱暴な響きからいえば、「部族主義」というよりまさに「〝族〟主義」と訳したいくらいですが、実際「暴走族」「みゆき族」「から子族」など、POPカルチャーは多くのトライブス＝複数の〝族〟を生み出してきました。それは、こういうふうに言い替えることもできます。つまり、POPソングでジャネット・ジャクソンが「リズム・ネイション」と歌い、また映画「マルコムX」にもあるような黒人文化とラップ・ミュージックとネイション・オブ・イスラムの関係もある、と。これらはまた、トライブス＝ネイションの逆説です。

3.「ではなぜ"インター"ではなく"アウターナショナル"か？

さて、坂本龍一さんが「アウターナショナル」にこだわっているのは、ミュージシャンとしての坂本さんが「お酒落」に「感覚的に」編み出す流行語としての意味と、「政治青年」「知識層」の坂本さんからのメッセージのふたつが折り重なる地点にある、と読むべきでしょう。つまり、坂本さんはほかにスマートな言葉があるのを知りながらわざとくしゃくしゃとした「アウターナショナル」の響きのほうを取って、僕らの注意を喚起しようとしているんじゃないでしょうか。

「インターナショナル」はひとつに'44年まで旧ソ連の国歌でもあったフランス生まれの革命歌でした。

それにも関係して、「インターナショナル」とは社会主義運動の国際組織を指し、坂本さんが新宿高校で学生運動をしていた時期には、インターナショナルといえばとくに左翼学生のあいだでは「共産主義インターナショナル」〜「共産党」による「第三インターナショナル」＝「コミンテルン」を連想させる言葉でした。また、それに対抗する第四インターという対案もありました。

以上から、ほかにもっとスマートな言葉があるのに、坂本さんがわざと「アウターナショナル」と言っているのがわかると思います。

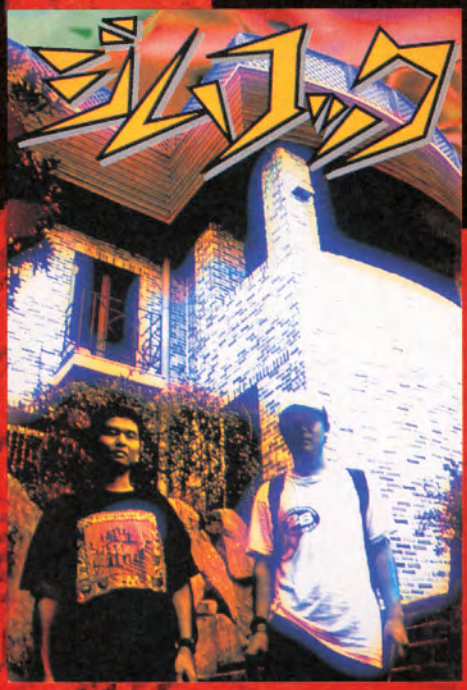
たとえば地球規模の電子ネットワーク社会の登場〜マクルーハンがすごいのはその社会を部族的であると看破したところです。ロックンロールやラップなど下位文化によって生まれるメタ化したネイション、地球を徘徊するハイテク＝ヒッピー、終わりに近づいた近代の予感、それにも増してアイロニカルな革命歌の響き〜坂本さんはミュージシャンでありますから歌の記憶のオブセッションは相当なものだと推測できます。マルクス＝レーニン主義や冷戦体制の集結などのすべてが、坂本さんをして「アウターナショナル」というぎくしゃくした言葉に向かわせているのだといえるでしょう。

と同時に、アウターナショナルであるということは「ナショナリティ」の壁・異文化の壁をモロに感じることだとも、つけ加えておきましょう。そして……。その壁を感じ、その壁を破ること＝真のハイテク・トライブになるための方法は、これからの君たちの勉強することです。もちろん勉強とは学問にかぎりません。そしてもちろん、本も読まなければ駄目です。コンピュータも触らなければ駄目です。ゲームもやるべきです。そして、これは君（佐藤大と「ED」読者）への僕からの宿題、ってことでいいですか？

デジタル・メディア・サーフィン!!

ネットワーク世代の<ハイウェイ>スター JIMCOK DESIGN

文／佐藤大　CG／JIMCOK DESIGN
撮影／福岡邦子



「優れた表現者って、特別な周波数をキャッチして表現に変えるラジオでしょ」ボアダムス／山塚アイ

〈トレンド〉という言葉が、ここ最近のテレビ・ドラマなどでの急速な消費スピードのために、本来の意味を失いかけている。テレビにおける〈トレンド〉、または〈トレンディ〉なる言葉の意味は、いまや本来の意味とはまったく逆の、〈流れ〉ではなく〈流され〉を意味している。都市においていちばん巨大な情報の〈流れ〉であるテレビが使い出した〈トレンド〉と、それに類似した意味の〈ウェーブ〉の〈流れ〉と〈流され〉についてを再検討する。そしてテレビを超えた電子メディア・フィールドで情報をうまくキャッチしている、湘南の新しいメディア・サーファーを紹介する。そこで最初に引用した、いまや世界メジャーと契約した音楽ラボ「ボアダムス」の山塚氏の言葉が意味を持ってくるのだ。

〈時代の流れ〉などという言葉で表現するとチープにしか感じられないが、そういうモノが現実に存在するのがメディアの世界。それは、だれかによって作られた一過性のムーブメントの場合ももちろんあるが、後世になってジェネレーションとかいう言葉で分析されるモノもある。それが僕たちにとって〈デジタル〉な〈ウェーブ〉である！　と言い切る乱暴さを許してもらえるのなら、時代の周波数に無理に合わせる努力をしなくてもライド・オンしてゆくCGアーティスト登場の布石となった〈メメックス〉のことに、まず触れなくてはならない。

「メメックスはヒッピーですね。もともとは湘南藤沢のサーフショップ！　それがいつのまにやら、アミーガとマックのショップになった。これほどコンピュータの西海岸的思想を体現した会社もないでしょ」　伊藤ガビン

YMOやウイリアム・ギブソンが定義する'90年代の〈ハイテック・ヒッピー〉がだれかというと、それはまさに彼らのことではないか。そのヒッピーたちに影響され、町田のコンピュータ野郎たちが片瀬江ノ島までBMXにまたがって〈流れ〉ついたBGMは、もちろんフルボリュームのボアダムス〈ショッカー・ハッカー〉。そう。彼らふたりが、今回紹介する湘南ラボを組織する〈ジム・コック・デザイン〉の桜井貴氏と大内義朝氏である。

日本でもやっと最近になって、ゲームが文化として語られるようになり、SFX映画の普及やパソコンの低価格化によって、彼らのようなコンピュータ・グラフィックスをやる人が、CGアーティストという言葉で定着し、認められ始めている。その自然な〈流れ〉が、新しいデジタル・サーファーを登場させたのだ。

彼らは、ふだん片瀬のラボで〈ウゴウゴ・ルーガ〉のCGを中心に〈ANA〉や〈YKK〉などの企業向けCG、ハテは〈警視庁〉のポスターのためのCGまで手がけている。東京へはほとんど出ない。仕事はデジタルに終了させている。

「こっちのコンピュータやっている人間がみんなPUNKってことはないけど、共通して言えることはみんなコンピュータ以外に信じるものがあるってこと。たとえばメメックスなんかは波ノリだし、うちなんかPUNKと釣りだしね。肝心なのは、コンピュータやデザイン以外になにをやるかだと思うね」JIMCOK

彼らが言うPUNKとは、もちろん音楽のことだけじゃないスタイルやマインドの部分も含まれている。今まで僕たちが、コンピュータ関係のアーティストに対して持っていた〈テクノ〉で〈オタク〉なイメージ。それを100パーセント破壊する強力な彼らのサーフ・イン&ホット・ロッドなスタイルと言葉。

2000年までには整備されるであろう情報の高速道路で〈ハイウェイ・スター〉となるのは、彼らの世代、ギターを手にするようにコンピュータに向かう人種なのではないだろうか。今まで、海外ではハッカーに出会うこともできたが、江ノ島の見えるラボで、ここが湘南だと再確認すると、その事実に頭がクラクラする。

最後にひとこと。この〈流れ〉、スピードは速い！

「言葉とはなにか。大脳皮質連合野の機能である。それがブローカの運動性言語中枢を経由し、運動系から表出される。その表出された《言葉》から、《受け手》は自己の脳のなかに、《送り手》の脳にあったものと、類似の機能を起こさせようとする。その伝達がほぼ完全であれば、《受け手》は《送り手》を《理解》する。完全以上であれば、すなわち《受け手》の脳内に《送り手》以上の反応が生じるなら、《一を聞いて十を知る》、あるいはそれ以上のことを知るであろう。《送り手》と《受け手》の脳内過程が、言葉のやり取りにもかかわらず不一致のままであれば、両者に不満が残る。《受け手》は、《送り手》がなにを言っているのか、よくわからない。さて、《受け手》がバカなのか、《送り手》がダメなのか。これが人類社会のモメ事のかなりの部分を占める」

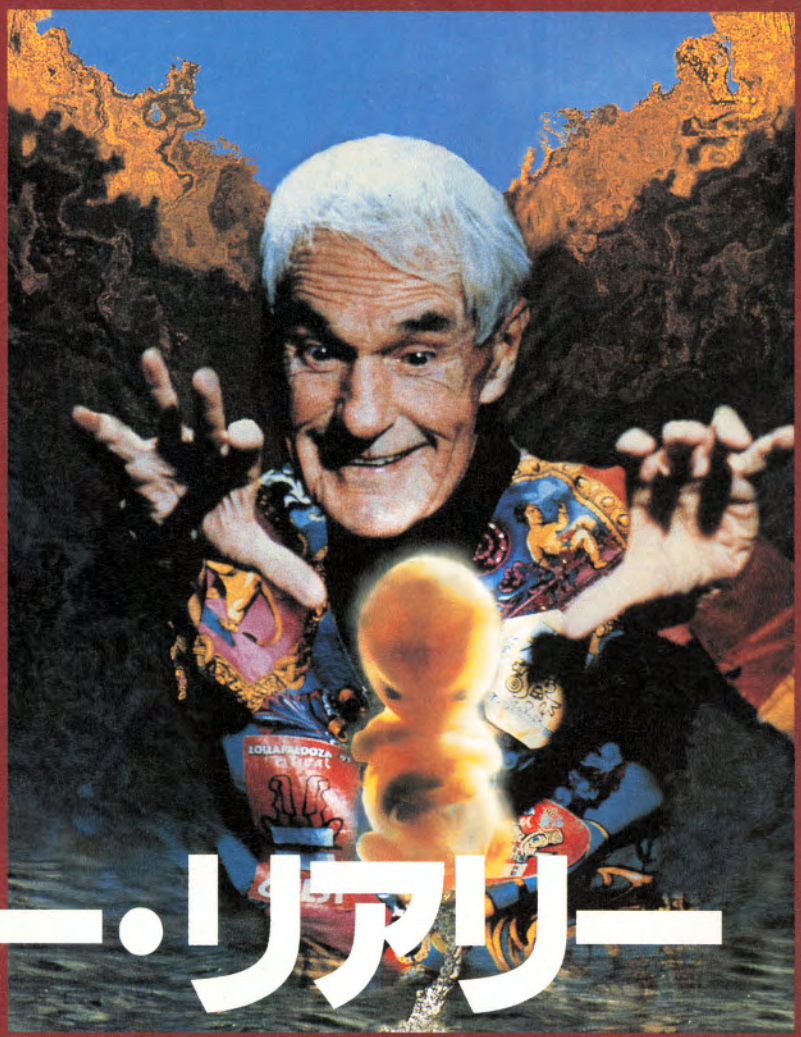
（『唯脳論』養老孟司著より）

かなり長くなったが、《人間》と《言葉》に対する《脳》からの定義についてます引用した。ティモシー・リアリーという僕たちデジタル世代のマスターを紹介する前に、《言葉》と《脳》、すなわち《メディア》と《マインド》について知っておいてもらいたかったからである。

《言葉》という名の情報、そして、メディアを使ったコミュニケーションについて、彼自身何度も裏切られてきたことだろう。《言葉》の誤解。《言葉》の限界。彼の人生は《言葉》というメディアを超える新しいコミュニケーション《言語》を発見するための《旅》。そして、その《旅》は'90年代に入って何を発見したのか。

「未来は、今、20歳より若い世代によって創られつつあります。彼らは、まったく新しい世代です。彼らは家で未来の《言葉》を習って育っているのです。その《言葉》はデジタルで、彼らはニンテンドーやセガの世代です。彼らは、日本語、英語、フランス語を話す前に《モニター》画面でコミュニケーションをするようになっています。ひとつの《言葉》、モニター上のマルチメディア、デジタルの《言葉》。20歳を超えた人には理解できません。理解するためには15歳の子供に画面を通してどう会話するのか説明してもらうことです。でも、20年前にマーシ

●1920年生まれ。'59年ハーバード大教官となり、幻覚剤の臨床研究に着手（LSDは'65年まで完全に合法だった）。だがこの公開実験を引き金に、'63年ティムはついにハーバードを解雇される。これが話題を呼び、彼は一夜にして一科学者の立場から'60年代最大のシャーマン、ドラッグカルチャー・カルトとなる。幾多の放浪と獄中生活の末、'86年コンピュータ・ゲームソフト『マインド・ミラー』を発表。サイバー・カルトへと生まれ変わる。



ティモシー・リアリー

Timothy LEARY interview

ニンテンドー、セガ世代の《ワルガキ》に警告する

インタビュー／David D'heilly　構成・文／佐藤大　撮影／小木曽威夫　CG／岸大輔(KCD)

ヤル・マクルーハンは予言していました。いつかは《グローバル・ビレッジ》（メディア・ネットワークの定義。地球が情報化ネットによって、たとえば「村」レベルまでの統一コミュニケーションができるようになること）ができ、みんなが同じ《メディア》で同じ《言葉》を話す日がくるだろうと……。その言葉は、漢字でも、ABCでも123でもなく、マルチメディア・グラフィックスの《言葉》です」

彼は、'59年カリフォルニア大学バークレー校で心理学の博士号を得た後、39歳にしてハーバード大学教授となった。しかし、その翌年、大学内人格研究センターで幻覚剤の臨床研究を始めたことが彼の運命を変えた。彼が、'73年～'76年とニクソン政権のなか、獄中で過ごすきっかけとなったドラッグ、LSDに出会ったのだ。今では信じられない話だが、'60年代初期、LSDは合法的な薬物として神経治療実験に使われていた。LSD（リゼルグ酸ジエチルアミド）は、'43年に発見され、極めて強力な幻覚剤として流行。誤用による事故が多く、服用時に精神錯乱状態を起こすなどの理由で、'60年代後半に各国で非合法薬物とされる。ただしこの染色体異常の根拠となった実験は、通常の服用量の数百倍という高密度のLSDに細胞をひたして数時間放置するというものであり、通常の接種状態とは掛け離れたものだった。

そのLSDを使って彼が目指したものは、人間のもつ神経組織という生――化学――電気ネットワークが、時代（メディア）環境に適応して移り変わる現実認識（リアリティ）を次々に受け取り、かつ創造できるはずだという仮説にもとづいた臨床と実証だった。しかし、それはLSDの非合法化、それにともなう国家による彼の排除（'63年に突如彼は大学を解雇された）によって断念せざるえない状況だった。だが'80年代、彼は再度その運命を変える出会いを経験する。《光》が作り出した外部的な脳のモデルとしてのコンピュータと、その可能性に対面したのだ。

そして、'93年。数回目の来日を果たした'90年代の彼は、《光》と《言葉》の可能性をニンテンドーやセガを使う世代に予見しているようだ。

「私は、今72歳ですが、非常に恵まれている。なぜなら3つの世代を見てきたから。私の世代は、'20年代に育ち、初めてラジオと電話を持った人間です。そこで初めて他の国で起きていることを聞くことができ、新しい世界共通の《言葉》を覚えました。それは、リズム・アンド・ブルース、スウィング、そう、音楽という《言葉》。世界は、突然これらの音や電話でつなぎ合わされたのです。それから'50年代、'60年代に育った人たちはまた新しい世代。漢字や英語の《言葉》を《電子映像》テレビモニターで覚え、世界各国で何が起きているのかを、いつでも光の速さで見ることができたのです。そして、'80年代、'90年代に育った世代は、画面の映像を自分で《変える》ことを覚えた。私の世代や、'50年代、'60年代に育った世代は、1日に約7時間テレビを植物人間のようにただ見て、KGB、ABC、NHKが教えてくれることを見て聞いていただけ。しかし、新しい世代――ニンテンドー、セガ、NEC――この世代はたったの100ドルで新しい《言葉》を自らの意志でモニターに出し、ネットワークでどこへでも送ることができます。この《グローバル・ビレッジ》では《言葉》や《土地》をめぐって争うことはなく、脳の《言葉》で会話をするのです。脳の《言葉》とは、電子や陽子の《言葉》、そう、光の《言葉》です」

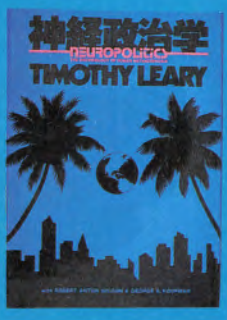
衛星や光ケーブルを使ったデジタル回線のネットワークは、ついに国家事業となった。ゴア副大統領が提唱する《スーパーハイウェイ》。そして、クリントンは、ホワイト・ハウスに初めて《パソコン通信》を入れた大統領になった。彼らは、コンピュータ・ネットワークを使った情報戦で選挙を勝った初めての世代だ。

「そして技術は、3種類の進化を遂げてきました。1000年前の技術はロープを引っ張る《奴隷》でした。この200年は《機械》でした。機械は素晴らしい。車、飛行機。しかし、新しい機械には油が必要で、それによって公害が発生し、地球を破壊してしまう。

しかし、新しい世代の技術、電子的技術は光です。光はタダに近い。奴隷制度や機械公害の解決になる。そしてもうひとつ、機械は工場ですべて同じように作られていく。働く人も同じで、工場社会はロボット、そう、サラリーマンを作ってしまうのです。電子の世界では個人差がなければ意味がありません。それは、脳をつなぐからです。そこには、アメリカ人も日本人もありません。ただの人間です。《光》は私たちをサラリーマンにはしません。人間にするのです。いま私が開発している新しい技術は、イコノグラフィックタイプライター。漢字やABCのかわりにすべてを絵画的手法でタイプします。文字の《言葉》では新しい世代のためには、非常にスピードが遅くぎこちない。そんな彼らのためにグラフィック・ソフトを開発しているのです。もうマドンナを説明するのに文字をたくさん使う必要はないのです。本人を見せることができます」

だが、彼はニンテンドーやセガやアップルをまだまだ《ワルガキ》だと言う。それは、彼らがまだ《宇宙船》や《剣と魔法》を使っているからだ。男のコだけが好きな、勝った負けた《ゲーム》というコミュニケーションが主流である現在の限界。もし彼らが、限界を超えてもっと新しい《言葉》のコミュニケーション方法を発見できないなら、歴史は彼らをただの《ワルガキ》のままで終わらせてしまうだろうと警告している……。

マインド・エクスパンデッド・シミュレーター『メガ・ブレイン』（八幡書店）
●ゴーグルのフラッシング・ライトとヘッドホンのパルス音の刺激によってα波、β波、θ波、Δ波の4つの脳波の発生を誘導、脳波を無理なく自動的にコントロールし、感覚的で創造的かつ統合的分野をつかさどる右脳と、理性的で分析的な思考をつかさどる左脳を同期調和させるブレイン・ツール。主要効果はストレス解消、メディテーションなど。



『神経政治学』（トレヴィル）
●本書は題名から想像されるような一貫性のある理論書ではなくて、エッセイ集である。日本ではアメリカ流対抗文化がありがたくもほとんど輸入されず、また根づかなかったため、ティモシー・リアリーもほとんど紹介されてこなかった。LSDあってのティムだから？　ともあれ彼にとって初の邦訳本である。

ルドルフ・フォン・ビター・ラッカーこと、ルーディ・ラッカー。哲学者ゲーデルの曾々孫にして数学者、世界の最先端を疾走するSF作家にして一級の科学解説者、コンピュータ・プログラマとしても著名。作品のほとんどが邦訳され、'80年代のウィリアム・ギブスンに匹敵する注目を各界から集める男。

今いちばんホットなコンピュータ文化誌「MONDO2000」の常連寄稿者となっていることもあって、実際、日本でのラッカー人気は驚くばかり。ご本人も「いやーアメリカじゃ無名だけど、日本に行くとみんなちやほやしてくれて気分がいいなあ(笑)」というくらいのもんで、池袋で開催されたサイン会にも大勢の熱狂的ファンがつめかけた。

もっとも、おたくに好かれるという特性は洋の東西を問わないようで、その後サンフランシスコの世界SF大会で会ったときも、アメリカ人コンピュータ・ナーズやロック・キッズに囲まれていたものだが、作品から想像されるキャラクターとは正反対に、現実世界のラッカーは温厚な紳士(ただし非公式な場になると、道を歩きながらいきなりマリファナをふかす一面もある)。東京国際美術館「人工生命の美学」展での講演など、哲学者のムードさえ漂っていた。

今回のインタビューは、忙しいスケジュールの合間を縫い、本誌編集部の人々を交えて、投宿先の品川東武ホテルで行なわれたが、当日が13日の金曜日だっただけあって、のっけから波乱含み。取材意図の簡単な説明のあと、編集部からの最初の質問ということで、「テレビゲーム文化についてどう考えるか?」とたずねられたラッカー、いきなり「正直いって、テレビゲームはサイテーだと思うね」

1週間後にサンフランシスコで会って、先日はどうもとあいさつしたら、「SONYの人たち、ぼくがテレビゲームは嫌いだっていったら茫然としてたね」とにやにや笑ってたくらいで、つくづく食えないおっさんなのである。

以下、テレビゲームにまつわる質疑を中心に、スペースの許すかぎりインタビューの内容を再録する。

*

「子供たちはたしかにテレビゲームと、つまりデジタルなリアリティとダイレクトな関係を結んでいると思う。ただ、個人的にはテレビゲームってのはあんまり好きじゃない。貧弱でお粗末だし、リアリティのレベルが非常に低い。もちろん究極の夢としては、ヴァーチャル・リアリティ・テレビゲームがあるわけだけど、いまの段階では問題が多い。

第一の問題はグラフィック。ほとんどのテレビゲームが、あらかじめ記録されたビットマップを使用している。カオス理論やセル・オートマトンを使った計算でリアルタイムに描画させたってたいしたコストはかからないのに、いまのテレビゲームでは、いつもおなじドラゴンがおなじ洞窟から出てくる。(笑)

第二に、敵をハントして殺すことが中心になっている点。性差別/人種差別主義的な要素を持ってるゲームが多いしね。正直いってテレビゲームはサイテーだと思う(笑)。嫌いだよ(笑)」

——じゃあ『テトリス』はどうですか?

「あれはいいゲームだね。暴力とは無縁だし、知的パズルとして楽しめる。実際、3次元版のテトリスもあるし、4次元版のテトリスも可能だと思うよ(笑)。そしたらゲームを通してハイパースペースに触れることができるようになるわけだ(笑)」

——シム・シリーズなんかは?

「『シムシティ』や『シムライフ』もいいゲームだと思う。『シムライフ』のプログラマは、サン・ホセ州立大学でぼくの学生だった男でね。もともとアップル用のコンピュータ・チップを設計してたんだけど、ぼくのセルラー・オートマタの講座をとって、人工生命の勉強をしたんだ。

一般的にいって、テレビゲームは人工生命の概念を持ち込めばもっと面白くなる。ぼくが夢見るテレビゲームは、サイバースペース・インターフェイスを持ち、ゲームのなかで人工生命が動きまわるタイプのものだな」

——しかし、あなたは『PAC-MAN』という爆笑の短編も書いてますし、むかしはテレビゲーム・フリークだったのでは。(笑)

「テレビゲームが出たばかりのころは面白いと思ったさ。『パックマン』には3カ月くらいハマって、1週間であの短編を書いた。でもテレビゲームはそれ以来変わってない。ぼくは変わった(笑)。そういうこと」

——テレビゲームが現代において一種の文化的ドラッグとして機能している、という考えかたもありますが。

「ドラッグは、周囲の世界の本質に、あるいは自分自身の精神の働きに、注意を向けさせる効果がある。テレビゲームはある特定のプログラムに対してだけ、注意を要求する。つまり、ドラッグは人間を自由にするが、テレビゲームは人間を牢獄に閉じこめる。(笑)

ま、たしかにテレビゲームにはドラッグみたいな中毒性があるね。うちの子供を見てても、何日も何日もずーっと『スーパーマリオ』をやりつづけてたから(笑)。それを見てて気がついたんだ、テレビゲームってのはじつに退屈なもんだって(笑)」

——じゃ、父親になったせいでテレビゲームが嫌いになったのかも。(笑)

「うん、かもしれない(笑)。もっとも、ネットワークを使うゲームが増えれば面白くなる可能性はある。カリフォルニアのフライトシミュレーション・ゲームはワークステーションを使ってて、全国各地のいろんな相手とゲームが楽しめる。

でもやっぱりテレビゲームのリアリティは気に入らないな。テレビゲームの現実は画一的で、はっきりした構造に支配されてるし、生命が欠けている。テレビ

『セックス・スフィア』
(早川書房)

『思考の道具箱』
(工作舎)

ゲームのリアリティがほんとうにリアルになるためには、つねに変化しつづけ、進化するものでないと」

――『CA Lab』のようなソフトは、ご自分ではどうお考えですか？

「なにかをよりよく理解したり考えたりするための道具――化学実験セットみたいなものかな。もうひとつは一種のインタラクティブ・アートだね。ユーザーが美しいパターンを生み出すことのできる双方向のアート。

少なくともぼくに関するかぎり、世界の見方に大きな影響を与えてくれるよ。セルラー・オートマタやカオス、人工生命のつくりだす模様をじっと見つめていると、ものの見方が変化してくるのがわかる」

――ゲーム的な側面はありませんか？

「ゴールがないという意味でいわゆるゲームとは違う。もちろん、人工生命やセルラー・オートマタを利用したパズル的なゲームをつくることも可能だけど」

――テレビゲーム文化の将来についてはいかがでしょう？ ハードウェアも急速に進歩していますが、やっぱりだめ？

（笑）

「確かに魅力的ではあるね、CD-ROMを利用したグラフィックスとか、コンピューティングによるヴァーチャル・リアリティあるいはサイバースペースの実現とか。

でもやっぱり他人のつくった世界より自分の世界で遊ぶほうがいい。自分でプログラムを組むようになると、どうしたって他人のつくったゲームは退屈に思えてくる。その意味では、インターメディア・ゲームが面白いんじゃないかな。ビジュアル・ベーシックのような簡単な言語を使って小さなプログラムを自分でつくり、そのプログラムに命令して、ゲームのなかでいろんなことをやらせる。プログラミングとゲームの中間のようなものができるはずだ」

――ラッカーさんでも面白いと思えるソフトが出てくる可能性は？

「それはないね（笑）。ぼくはハッカーだから、もう他人のソフトじゃ満足できないよ」

ルーディ・ラッカー
Rudy RUCKER
interview

テレビゲームに≪人工生命≫を

インタビュー・文／大森望
撮影／鈴木圭
CG／新谷純(ULTRA)

●1946年生まれ。サイバーパンクSFの創始者のひとりであり、論理数学者であり、ガードナー、アシモフらに連なる科学解説家でもある、という多彩な顔を持つ。著書としてノンフィクションの『四次元の冒険』『かくれた世界』、SFの『ホワイト・ライト』『ウェットウェア』『空洞地球』などがあり、『ソフトウェア』ではフィリップ・K・ディック賞を受賞。現在、カリフォルニア州サン・ホセ大准教授。専攻はコンピュータ・サイエンス。

©I.C.E.R.C Japan

●1915年生まれ。カリフォルニア工科大で生物学と物理学を、ペンシルベニア州立大学で医学を学ぶ。電極を用いた脳の基礎研究によって猿の快感や苦痛の中枢をつきとめ、マン・マシン・インターフェイスの先駆けとなる。その後、アイソレーション・タンクを用いた感覚遮断の実験で意識の深層に興味を持ち、LSDその他のドラッグやノン・ドラッグのテクニックを用いて、意識の研究にあたる。イルカ研究の世界的権威。主な著書に『サイエンティスト』など。

ジョン・C・リリー concerning John C LILLY

ECCOと博士の異種間コミュニケーション

文／谷崎テトラ

CG／JIMCOK DESIGN

『ECCO THE DOLPHIN』というゲームソフトにふれる前に、コンセプトの核のひとつであったであろうと思われるイルカの研究者ジョン・C・リリー博士の異種間コミュニケーションの実験について少し書こう。

イルカは賢い動物だといわれている。人間より大きな脳を持つイルカは、現在の脳の大きさになってから2500万年の歴史を持つ。これは人間が20万年の歴史しか持たないのに対し10倍以上の種としての歴史を持つことになるのだ。「イルカは人間とまったく別な脳の進化をはたし、その頂点にいるのではないか」そう考えたのが脳科学者のジョン・C・リリー博士である。

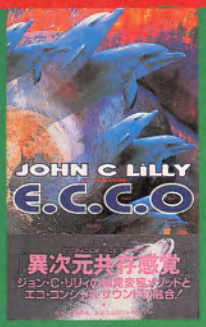
リリーは、イルカには高度な知性が宿り、さらには将来的には人間との言語によるコミュニケーションも可能になるだろうと考えていた。初期の研究においては英語／イルカ語辞典の作成を考えており、実際アルファベットをイルカに覚えさせることに成功していたという。TVモニターに写しだされたアルファベットを見てイルカがいくつかの言葉に反応する。それをコンピュータで解析し、人間の可聴域へと変換する。その結果ABCDと人間が声をかけるとEFGHとイルカが発音する。リリーはそういった実験の結果、イルカは人間と同等かそれ以上の脳を持っていることを確信するに至る。

しかしリリーの研究には反論が多いことも事実だ。水族館などで器用に芸をするイルカがいるが、そこでの人間とのコミュニケーションは反射的なものにすぎないとも考えられる。コミュニケーションには違いないが、会話ではない。リリーが行なおうとしていたような高度な会話が本当に可能なのだろうか。

昨年リリー博士が来日したときにそのあたりのことを聞いてみた。するとリリーは、自分のイルカとの異種間のコミュニケーションの研究でふたつのことがわかったという。ひとつはイルカの声は「言語」ではなく「ヴィジョン」である、ということ。そしてもうひとつはそういった「ヴィジョン」の形で、複数のイルカが「意識を共有」しているのだということ。これはいったいどういうことなのだ

『イルカと人間』(メルダック)
●ビデオの内容はイルカと人間の異種間交流の実験の様子。1976年、リリーはカリフォルニアのマリブにヒューマン／ドルフィン・ファウンデーションを設立。現在はハワイに移住し、イルカ・クジラ類とのコミュニケーションを研究する国際団体〝アイサーチ〟主催の「国際イルカ・クジラ会議」のアドバイザーを務めている。

『エコー・ザ・ドルフィン』(SEGA／MD)
●主人公のイルカの名前ＥＣＣＯとは、リリーの提唱しているある心理下での『知性』のこと。われわれが俗に『神』と呼んでいるような存在をマイ・キャラの呼び名にしてしまうゲーム制作者の意図を知るためにも、リリーの存在に注目したい。なぜイルカ、なぜエコーなのか？



『ＥＣＣＯ』(八幡書店)
●リリーの '60年代の研究は映画『アルタード・ステーツ』にも描かれている。その研究のなかで、やがて彼はＥＣＣＯ（地球偶然制御局）と呼ばれる〝地球外生命〟の存在を確信するに至る……。反復言語とイルカの声、そしてアンビエント風ハウスがこのＣＤを聴く者に、〝宇宙意識〟との交信を喚起させ、瞑想の世界へと誘う。

『バイオコンピュータとＬＳＤ』(リブロポート)
●本書は、すでに日本語で刊行されているリリーの他著『サイエンティスト』や『意識の中心』に比べると、はるかに読みづらく、理解も困難な印象を受ける。しかし、彼の思考の核心を理解するためには、本書は必要欠くべからずのものであり、最重要な理論的枠組みを提供する〝最終報告書〟である。

ろうか。これは僕たちが考えているような意味での言語の体系はないということ。残念ながら「イルカ語辞典」はできないということだ。しかし逆にいえば僕たちとまったく違ったコミュニケーションのレベルをイルカは持っている、ということでもある。ＦＡＸがガガーという音のなかにひとつのヴィジュアルを情報として持つように、イルカの声は相手の脳のなかに直接映像を送り込む。最もダイレクトなコミュケーション、テレパシーとわれわれが呼んでいるものに限りなく近いのかもしれない。クジラの一種は南氷洋と北氷洋とで会話を交わすことができるという。それは僕たちの知る〝声〟ではない。すでに音声としての音波のレベルをはるかに越えた波動ともいうべきもので、コミュニケーションではなくインスピレーションなのである。そしてその声は共有される。それはひとつの群れのイルカが「同時にひとつの夢」をみるような体験なのかもしれない。

残念ながらそういったリリーの研究の成果は、やがてアメリカ海軍に目をつけられるところとなる。リリーはイルカが軍事利用されることには耐えられず、研究を断念する。そういった側面は、映画『イルカの日』('73／マイク・ニコルズ監督）に描かれているのでご存知の方も多いだろう。研究を中断し、イルカを海に帰す。その別れのドキュメントはビデオ『イルカと人間』のラストシーンでも登場する。

アクションゲーム『ECCO THE DOLPHIN』は、仲間と離れてしまったイルカが仲間の群れを探すストーリーである。これは『イルカと人間』のラストシーンと奇妙にだぶる。『ECCO THE DOLPHIN』は〝環境もの〟のなかでも高い評価を与えられているが、そのあたりの事情を知るものにとっては、いくつものサイドストーリーがイメージできるのも事実だ。ゲームとしての操作性からそうなったのかもしれないが、イルカの発する歌（音波）は会話であると同時に、あたりの地形や魚の様子が一瞬で把握できるソナー（音波探知機）としての役割を与えられている。これもじつに重要な点をシミュレートしていて、前述のイルカの会話がインスピレーション的なものであることを考え合わせれば、おのずとリアルな環境がイメージされるであろう。しかしなにより重要なのは、そのＥＣＣＯというネーミングだろう。

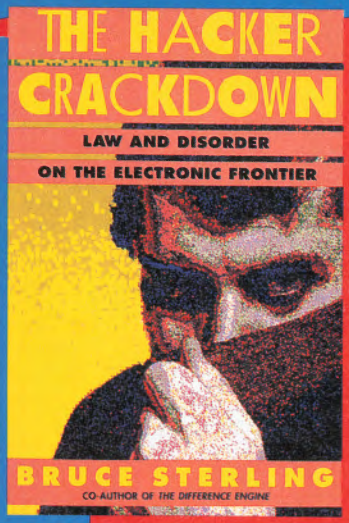
ＥＣＣＯとはイルカの持つエコーロケーション、すなわちソナー（音波探知機）のことであるが、リリー博士の研究ではもうひとつの重要な意味が与えられている。それはＥＣＣＯ（Earth Coincidence Control Office＝地球偶然制御局）とよばれるもので、ある種の〝地球外生命〟として位置づけられる。ジョン・Ｃ・リリーはイルカの研究に没頭する以前、世界的な大脳生理学者であった。とくに、電極を用いた脳のマッピングはよく知られている。しかし脳にいくら電極を突っ込んでみても人間の「意識」について何がわかったことになるのだろう、そう考えたリリーはやがて感覚遮断のためのアイソレーション・タンクを開発し、本格的に意識の深層を探る人体実験に着手することになる。アイソレーション・タンクとは、浮力を高めるために硫酸マグネシウムの溶液が張られた特殊な水槽カプセルで、なかは人間の体温に近い温度に保たれ周囲の音と光を遮断すると、ほとんど無重力に近い状態が出来上がる。リリーはそのなかでＬＳＤやケタミンなど向精神薬を使い、意識の深層を探る自らの人体実験を繰り返すようになる。その様子はケン・ラッセルのサイケデリック映画『アルタード・スティツ』('80年）にも描かれているが、当時のＬＳＤは合法的な薬物であるとはいえ、きわめて特異な実験であることは否めない。

驚くべきことはその体験の内容だ。人工の子宮ともいうべきタンクのなかで、リリーは意識の最深層を探査し、記憶の世界を遡り、人類のＤＮＡを逆行し、生命の根源へと降りていく。――僕は逆方もなく広大な領域のなかにある小さな意識の点である――。そう語るリリーは意識の底の、絶対的な孤独の中心に触れたのかもしれない。リリーはその静謐な空間を〝トランキリティ〟と表現している。

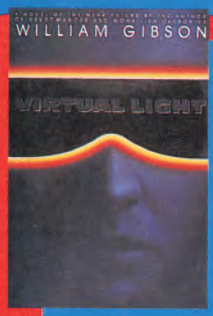
やがてある日、リリーはその究極の点で宇宙意識ともいうべき存在と出会うことになる。

絶対的知性であり、地球上のすべての偶然をコントロールする存在。リリーはその存在をイルカの名前と同じＥＣＣＯ＝地球偶然制御局と呼んだ。ＥＣＣＯは人間の進化や文明の発達を目に見えない次元で制御し、バランスをとる力であるという。リリーが触れたその力を僕たちは察することしかできないが、Ｃ・Ｇ・ユングのシンクロニシティ、ライアル・ワトソンのコンティンジェント・システム、ルパート・シェルドレイクの形態共鳴場などの概念と近いものと考えたらよいのだろうか。生命全体の記憶とそれをコントロールする知性の存在。リリーの研究の最もスリリングな部分ではある。

アイソレーション・タンクに浮かびサイケデリックな夢をみるリリーと水の中で瞑想するイルカの存在は、どちらもＥＣＣＯから発せられた不思議な〝インスピレーション〟でつながっている。この共振はあらゆる種の生命に向けられており、やがてはトランスパーソナル的につながっていくのだろう。



『ハッカーを追え！』（アスキー／11月中旬刊行予定）●ネットワークを扱った本格ＳＦ小説。1990年１月、ＡＴ＆Ｔの長距離電話交換システムが全米規模で故障。アメリカ全体の電話システムを崩壊させることすら可能になったハッカーたちに対して、ＦＢＩをはじめとする捜査当局の根絶作戦が開始されるが。



『Virtual Light』
●〝モナリザ・オーバードライブ〟から３年。ウィリアム・ギブスン、待望の最新作！　20世紀と21世紀の入り交じったカオスの時代。ＬＡ在住の元不良警官・リデルはネットワークに過去の経歴を抹殺してもらう代わりに、ある警備会社と契約を交わした……。彼はその迷路のようなサイバースペースでポストモダンな体験をする。

撮影／渡辺健策

〝ネットワーク・アミューズメント〟としての『バトルテック』
●ここでのお題は、〝サイバー・スペース上のバトルテックフィールドでお会いしましょう〟でしたね。さて、サイバー・スペースというと、爆発的に広がるインターネットなんて言葉が思い浮かぶけれど。ま、難しい話は抜きにして、まずはメックに乗り込み、一斉発射！〝INFORMATION WANTS TO BE FREE!?〟
（取材協力／シグマ　トレル・ワン　バトルテック・センター横浜）

今、このページを立ち読みしているのならば、その足でコンピュータ関連書籍売場に行ってブルース・スターリングのノンフィクション「ハッカーを追え！」（原題は『Hacker Crack Down』）が発行されていることを確認せよ。

んー、「せよ」だなんて椹木野衣さんのマネなんかしちゃいましたが、ボクがやると単なるヤな奴なのでやっぱしふつうに進めます。

『ハッカーを追え！』はＳＦではありません。綿密な取材をもとに描かれているのは、ハッカー（ここでのハッカーはシステム侵略者という悪い意味）と政府・大企業の間で現実に繰り広げられる情報戦です。詳しい中身については読んでもらうとして、まず、最初にいえるのは、サイバーパンクはわずかな年月でフィクションからノンフィクションの対象へと変化したということ。

ハイテクを駆使するパンク野郎も、他人のアカウントを盗用するデータ泥棒も、そいつらを追うネット警察もすべて実在のものになっているってわけです。そして、スターリングの仕事はそれをＳＦとして描くことではなく、ノンフィクションとして描くことに変化しました。真面目に仕事してますね。

ちなみに、ウィリアム・ギブスンもWIRED誌にノンフィクションを寄稿してました。もともとサイバーパンクといわれた小説は、かなり現実に近い近未来を描いていたわけですが、こうもあっという間に今日の出来事化してしまうと気が抜けませんな。

さて、『ハッカーを追え！』ではサイバースペースというタームがちょくちょく出てきます。サイバーパンクにとって、サイバースペースは欠かせないギミックでしたが、この用語、スターリングの本ではハッカー、政府、企業その他の人々が共通の土俵として使っているネットワークを指していて、具体的にはハッカーのパソコン、政府や企業のメインフレーム、民間のＢＢＳ、そしてそれらを結ぶ電話回線網の総体です。

サイバースペースってのは脳ミソ直結の端末＝デッキ経由で幽体離脱よろしく意識を没入させていく幾何学模様に視覚化されたネット空間だと思っていたら、なんのことはない、パソコン通信のことだったなんて。

推察するに、スターリングがこの本で言いたかったことのひとつはこういうことなんじゃないでしょうか。

「ぼくはサイバーパンクという動きに加わり、そのなかでサイバースペースという概念に強い関心を持ったが、実際に調べてみたら、すでにサイバースペースは目の前で増殖していたし、そこでは多くの人がサイバーパンクな日々を送っていたんだ」

サイバーパンクが一段落してから来襲したのがヴァーチャル・リアリティでしたね。ＶＲはサイバースペースの具現化なのだ、というような趣旨の話もありましたが、サイバースペースの本質は脳ミソ直結の幾何学空間ではなく、多様な人々の電子的に密な共棲にあるはず。いいかえれば、秒何千ポリゴンだかで描かれるマネキンよりも、個人間あるいは企業間で物理的隔たりを無視してやりとりされるほんの数バイトか、せいぜい数キロバイトずつのデータこそがサイバースペースの血液なのです。

その数バイトにもいろいろな数バイトがあるでしょう。たとえば、個人間の何気ない挨拶で数バイト、銀行間の電子取引データ（電子貨幣）で数バイト、軍隊は秘密の数バイト……。そういうデータのやり取りがあって社会は動き、意思が決定され、あるところではデータ泥棒やシステム破壊を企てる者がでてくる。

と、ここまで書いて思い出したのが、野々村文宏さんがハワード・ラインゴールドにインタビューした記事です。

たしか、ラインゴールドはマルチメディアやネットワークについて聞かれて、「いま必要なのは、フラッシングイメージの集積ではなく、わずかなメモリ容量の『読み書き』とネットを使ったコミュニケーションなんだ」といった内容のことを言っていたと思います。

ぐぅー、いいこといーますな。日本の状況に当てはめて安直に言い直すならば、パソコンでもワープロでもいいから、端末を持ってる人はモデムを買って、どこかネットに加入して、どんどんメッセージを交わし、議論せよ、マルチメディアうんぬんはそれからでも遅くない、といったところでしょうか。

べつにボクはこの場でマルチメディア批判を展開しようなんて気は毛頭ないんですよ。そもそも世間でいわれているマルチメディアなんてのは、アプリケーションから見たときの要素技術であり実装手法のひとつにすぎないわけで、マルチメディアというタームでくくって批判の対象にすること自体ズレてるんですから。

ただね、マルチメディアでテレビは多チャンネル化するとか、パソコンがＡＶ機器並の豊かな表現力を持つとか、ハリウッド映画の世界にあなたもジャックインとか、まあ、なんかそういうキャッチフレーズが飛び交ってますよね。それはそれで結構なことですが、じゃあそれでボクたちはハッピーなのか？　マイクロソフトやアップルや３ＤＯはハッピーになるけど、ボクたちはお金で娯楽を買うにすぎない。ボクなんか、それを買うお金もないぞっ！

すいません、取り乱しちゃいました。じつはこの原稿、スターリングの『ハッカーを追え！』から入って『バトルテック』に抜けていき、サイバースペースの一般についてまとめるはずだったんですが、なんだかね、バトルテックに行く手前の部分が重要なんだよなあ、と思ってねちねち考えているうちにうまく展開しなくなってきちゃったんですわ。

せっかくバトルテックセンターも取材してきたんで、ちょっと紹介しときます。バトルテックってのは最高８人で対戦できるロボットバトルシミュレータ。シカゴ生まれで現在日本に４つめのセンターがオープンするところ。プレイヤー数は

●1954年生まれ。SF作家。サイバーパンクの旗手として、ウィリアム・ギブスンとともに'80年代SFの流れを形づくった。代表作は『スキズマトリックス』『ネットの中の島々』等のほか、ギブスンとの共作『ディファレンス・エンジン』がある。

© Hayakawa Publishing, Inc.

ブルース・スターリング concerning Bruce STERLING

サイバースペースで幸せになる方法

文／船田戦闘機
CG／新谷純(ULTRA)

横浜だけで約1000人。マスターと呼ばれる1000回以上プレイしたことのあるプレイヤーが70人いて、おもしろさのポイントは、人間が相手だから2度と同じ展開がなく、ゲームに深みがあることだそうです。

ボクもプレイしてみましたが、たしかにおもしろいです。盛り上がりました。

でもね、ボクのマルチプレイヤーゲーム体験には、もっとおもしろかった記憶があるんですよ。7年ほど前、グラフィックス表現ではなく文字ベースの『Island of KESMAI』というネット版RPGをプレイしていたときの経験です。ダンジョンで出会ったアメリカ人のプレイヤー（アメリカのネットだったからボク以外はほぼ全員アメリカ人）と、モンスター退治をしたんです。

ゲームシステムは幼稚だし、表現も稚拙ですが、そのアメリカ人とつたない英語を話しながら、武器の選びかたを教わり、一緒に戦い、ケガをしたら薬をもらったりしながら進めていった冒険は、いまでもいい思い出です。

じゃあここで、まとめ。

サイバースペースのなかでハッピーになるのに必要なのは、わずかなメモリ容量のメッセージを交わし合うことだ。

ちょっと、クサイですが、ご理解いただけると幸いです。

聞くところによると、そろそろアメリカのGEnieというネットで、パソコン通信版バトルテックが始まるみたい。自宅からプレイできるのはうれしい。開発はボクの愛するKESMAI corp.です。たぶんバトルテックセンターのバトルテックよりも、本来の（テーブルトーク）バトルテックに近いゲームになるでしょう。動きがぎこちなくなるけど、かわりにプレイヤー間の対話性が増えて、その結果おもしろさはどう増減、あるいは変化するか。興味のあるところです。

では、機会があれば、サイバースペース上のバトルテックフィールドで会いましょう

©共同通信社

●1900年生まれ。小説家。'22年『チョコレット』を発表。翌年『一千一秒物語』を佐藤春夫の推奨によって刊行、新進作家として注目される。同年『黄漠奇聞』という奇想天外な物語を発表。初期の傑作の大半はこの前後に書かれており、「芸術的近代派」と呼ばれる。中期の代表作は '33年の『弥勒』。'54年の『A感覚とV感覚』で男色の美学を説き、話題に。'69年『少年愛の美学』によって新潮社日本文学大賞を受賞、その特異な感覚は、以後注目の的となり、精力的に大作を発表した。

concerning Taruho INAGAKI

稲垣足穂

時計じかけのフューチャリカ

文／佐藤大　CG／新谷純(ULTRA)

「これは本だね」おれがいった「あんたの書いているのは本だね」声をすごく荒っぽくして、「おれ、本を書く人間がすごくうらやましいんだ」そして、紙の山の一番上の一枚を見ると、題が書いてあった……時計じかけのオレンジ』

アントニィ・バージェス

そして、主人公はその文の冒頭を朗読し「なんだかわかんねえや」と言って笑いながら紙を破き、まき散らすのだった。この'63年に書かれた小説『時計じかけのオレンジ』が、来たるべき情報化社会への予見になっていたのは有名な話である。しかし前記の記述で、その記録としての小説『時計じかけのオレンジ』自体を小説のなかで主人公に破棄させている事実は、あまり知られていない。そして、この象徴的な出来事にふれた僕たちの無力感とカタルシスは〈紙の本〉という記録装置の限界をも提示しているかのようである。

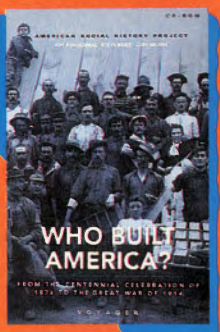
なぜ〈ネットワーク社会〉においての〈個人〉をキーワードにしているこの特集で、前近代的な〈本〉について書くのか。それについては、'92年に産まれたある新しいメディアの登場について語らなければならない。それは『時計じかけのオレンジ』が書かれた翌年、すなわち'64年に予想されていた。

「たとえば、書物は電子写真複製技術の登場によって、印刷本とはまったく異なった性格を持つようになりつつある。ゼロックスの技術の登場によって、読者は出版人になり印刷人になり著者になったのである。この電子回路は書物の全面的な革命を意味する……本はサービスとなる。本は画一的で反復的なパッケージではなく、個々の人間の必要に適合するサービスとなるのである。本一冊一冊が芸術作品となり、個々人の生産物となるのである。このことは書物が消えてなくなることを意味しているのではない。このことは書物が社会の基盤となるルールを設定するものではなくなるということを意味しているのである。そして、テレビの将来は、あらゆるテクノロジーの全

OUTERNATIONAL

〝エキスパンド・ブック・ツールキット日本語版〟

萩野正昭ボイジャー・ジャパン代表取締役（撮影／渡辺健策）



AMERICAN SOCIAL HISTORY PROJECT(ROY ROSENZWEIG, STEVE BRIER, JOSH BROWN)『WHO BUILT AMERICA?』（英語版）
●1876年のアメリカ合衆国建国百年祭から1914年の第1次世界大戦勃発までの激動の歴史が収められている。

稲垣足穂作品集『TARUHO FUTURICA』

面的な結婚をもたらすようになるのである」　マーシャル・マクルーハン（「テレビとは何か？」より）

テレビとテクノロジーの全面的な結婚。マクルーハンの予見したこの結婚によって生まれた数多くの子供たち、そのひとりをここで紹介しよう。

〈コンピュータ〉と〈本〉の結婚によって生まれた〈電子ブック〉がそれだ。ここでは〈エキスパンド・ブック〉をその代表として扱うことにする。

〈電子ブック〉のパイオニア的存在で、エキスパンド・ブック〉を作り出した〈ボイジャー社〉から日本向けに初めて発売になったタイトルは、〈稲垣足穂〉の〈フューチャリカ〉である。さて、ここから特異な作家〈稲垣足穂〉を例にして考えながら、〈本〉という名の記録装置とネットワーク社会を考えることにしよう。そしてなぜ彼が〈エキスパンド・ブック〉の初タイトルになったのかということの答えも探してみる。ちなみにアメリカ本国では、〈ウィリアム・ギブスン〉が代表である。

この答え、じつは簡単。彼の〈サイバーパンク〉が電子カルチャーの一般化へのパイオニアだったからである。

タルホ自身は〈言葉〉を使った〈コミュニケーション〉についてどう考えていたのかを生前のテキストから推理してみる。

「それならば私がつい先日までいた都会のことをお話しましょう。私は相当の期間あの風変わりな都会に居住していましたから、その習慣上あなたとご同様に、いまこんなロをきいているのさえ億くう千万なのです。けれどもあの街の輪郭だけでもお伝えできれば嬉しいです。いったいあの街ではよほど原始的な連中以外は、対話を交わしません。それに笑ったり喋ったりすると刑法に触れるのです。笑う者、大声を出す者、演説をする者は勿論ですが、話相手の他にも聞こえるような声を出しても罰せられます。話題としては、人々に元気を与えるすべて、自己及びその周辺にとどまる事柄などは一切禁じられています。しかし今いうように、口でもって話をするのは極く少数で、大部分の市民は瞼や指先を動かしたり、あるいは指先で壁面なりテーブルの表面なりをコツコツ叩くことによって、互に意を通じます。また、いまあなたと交わしているような対話にしても、三分間以上にわたることは許されないのです。三人以上集合することも禁止されています。文字はあるのですか？

ありません。しかしそれは数字的記号だといった方がよいでしょう」　稲垣足穂〈薄い街〉より）

体の動作だけで対話を完結させ、数字的記号で文字を記録する〈都市〉とはいったいどんな場所のことだったのだろうか。それについて彼は、この短編小説の最後にこう答えている。

「この街は地球上の至る所にあります。ただ目下のところたいへん薄いだけです。だんだん濃くなってきましょう」

'32年に書かれたこの小説は、明らかに未来世界の予想になっていると感じとれる。コミュニケーション手段と言葉の極度な簡略化と記号化。従来の対話の希薄さは、まるで現代の東京のように感じるのは考えすぎだろうか。そして、その都市が地球上でどんどん濃く〈主流と〉なっていく。それはネットワークの進化を予見してのことなのか。それとも、都会のデス・コミュニケーション化に対する批判だったのか、いまとなってはわからない。

ただ1900年ライト兄弟が飛んだ日に生まれ〈未来派へのアプローチ〉を試みつづけた彼の生き方から、読み取る僕の答えは、テキストテクノロジーの進化とネットワーク・コミュニケーションの予見である。それは、その〈疾走感〉や〈便利さ〉と同時に〈怖さ〉をも予見していたのではないだろうか。刑法や罰などの言葉から推測できる、この〈都市〉での組織による〈メディア・コントロール〉の恐怖は、「時計じかけのオレンジ」と同種のものだ。地球上で確実に広がりつつあるネットワークへの機能的な盲かさだけが、全面に掲げられている最近のテクノロジー業界。だが、それをコントロールするのもまた人間であり、「時計じかけのオレンジ」やタルホが警告している情報のファシズム化を防ぐためにも、過去を歴史として記録し、劣化しない、簡単に消滅しない（ナチスの本の焼き捨て事件や冒頭の分等）、そして検索がスムーズな〈本〉の進化が待たれるそのひとつの答えが〈エキスパンド・ブック〉にあるかもしれない。

「地表を覆いつくして澄まし顔をしている新しい東京の下には、『消えた』あるいは『消された』東京が累々と積み重ねられ階層を形成している。ふつう、これらの部分は外部から見るかぎり、存在しないも同然のものだ。…（中略）…東京は失われるものを急速に失わせる。物件の新陳代謝が予想以上に早く、廃墟や廃物をいつまでも残してはくれない。そこでわれわれはイメージによって現実を増幅する必要がある。記憶や記録や想像力をはたらかせて、強引に裂け目をつくりだすことだ。この裂け目から、東京の亡霊は夜ごと、弱々しく出現するのだ」

（荒俣宏『異都発掘』より）

彼女がその物語を生み出すちょっと前の話。東京港区麻布のクラブで知り合いになった壁に落書きをするヘンな外人。彼に彼女が話しかける。「私もマンガを描くの、でね。今度こんな女の子が主人公の話を描くんだけど、どう思う？」。彼はそのイラストを気に入って自分の持っていたナプキンの後ろにそのイラストの女の子のマネをしたイラストを描いて彼女にあげた。これが彼女が《セーラームーン》の物語を描く前に出会った、彼、マーク・ウィガンとのエピソードである。マークは、そのとき「ＩＤジャパン」創刊のイベントのためにたまたま来日していた。後に日本で《カルトＱ》のトロフィーのデザインを手がけることになるイギリスの若きポップアート・スターは、こうして後に東京発世界のポップスターになる《セーラームーン》と無意識に出会っていた。

このエピソードに象徴されるように、東京には世界中からあらゆる情報が入ってくる。と同時に無意識に発信もされている。ネットワークを超える《アウターナショナリスト》の最後に登場してもらったのは、まさに現在の東京を代表し、越境する作品《セーラームーン》の原作者であり著者の武内直子氏である。

「そうね。この話を始めるちょっと前に麻布十番に引っ越してきたのね。そうしたらここは、交通の便が凄く悪い。東京にいるのに東京じゃないみたい。まさに《陸の孤島》という感じ。それに夜近所をフラフラとしていると、ホントに何か出てきても、そうかって納得できちゃうような、何が起こっても認めてしまいたいような、そんな浮遊感がこの街にはあったのね。だから、話のなかでの地名を現実にある場所にしたのね。で、この浮遊感っていうのは、現在の東京っていうか。私たちの生活そのものという感じがするのね。だから、この作品で描きたかったのは、浮遊感なのかもしれない」

山梨県出身の彼女が漫画家としてデビューするのは、１９８６年。第２回なかよし新人漫画家賞に入選した作品《ラブコール》で「なかよしデラックス」'86年9月号誌上に初登場。以後、今日まで「なかよし」を中心に講談社系の少女マンガ誌へいくつかの連載を発表した。代表作として《ま・り・あ》《Ｔｈｅ チェリープロジェクト》などがある。そして、《セーラームーン》は'92年に連載がスタート。ほぼ同時にアニメもスタート。約半年で連載誌の部数を変えるほどのマンモス・ヒットとなった。そして、現在４冊の単行本の発行部数は累計で５００万部を突破。'93年講談社漫画賞を《寄生獣》とともに受賞した。もちろん連載は現在もつづいている。

「ゲーセンってね。呼び方がすっごくスキ。……おだんごアタマとうしろにおリボンのついたセーフクとタキシードをきたいいオトコとミニスカート！　それからダイスキな《よるのまち》とワクワクしてロマンチックで　すこーしドキドキしていろっぽくて、それからちょっとカッコイイ！　オンナノコたちが描きたくて《うさぎ》ちゃん（本編の主人公）のおハナシはできあがりました。オンナノコはね、つよくなくっちゃね。ホラ、ワタシたちがダイスキなオトコのコたちをまもってあげなくちゃ、ね」

（『美少女戦士セーラームーン』第１巻の著者の言葉より）

これは、まさに現在を象徴しているのではないか。ファッションとルックスと夜の街、そんな彼女が生み出した新しいリアリティはひとり歩きを始めている。

そして、そのヒットの背景には、無数に散りばめられた'90年代のマジックワードがある。

《噂、怪奇現象、サイキック、女子高生、ゲームセンター、セーラー服、仲間、記憶喪失、洗脳、ラップトップパソコン、パソコン通信、レンタルビデオ、前世、リインカネーション、水晶、東京タワー、レインボーブリッジ、自然発火、ＵＦＯ、ミステリーサークル……》

そのヒットの背景にある、従来からの人気を支えている「なかよし」の読者だけではない、もうひとつの支持層のことを忘れてはいけない。初めて世界が注目する日本のカルチャー・ムーブメント《おたく》の存在。

「『おたく』という言葉が世に生まれたのは今からもう10年前、１９８３年の事だ。始めはごく一部の間でのみ通用していたその言葉は序々に市民権を得て、宮崎勤の例の事件で一気に脚光を浴びる事となる。その後は知っての通り、完全に日本語として定着してしまった感がある。『おたく』という言葉の命名者は、ライターの中森明夫氏だ。彼が「漫画ブリッコ」というおたく（！）雑誌の'83年6月号に『おたく』の研究①街には《おたく》がいっぱい」というコラムを発表したのが、《おたく》という言葉がマスメディアに出た最初のものである」

こじままさき（『真おたくの研究』より）

もちろん意志的に彼らを引きつけるためのマジックワードを散りばめたという彼女である。その背景には、彼女がずっと業界の王道であり老舗である講談社に所属していることとも関係がありそうだ。

「基本的にスキなのね。ずっと《おたく》的っていわれるモノに対する憧れがあっ

● 〝歴史に残るセーラー服美少女アクション〟。累計500万部突破！　テレビアニメ『美少女戦士セーラームーンR』大ヒット放映中!!　とまあ、愛と勇気の快進撃、空前の……。美少女＋セーラー服＋戦隊モノと言えば……。え？　そこのカレ。知らないと申すか!!……ブツブツ。このセーラームーンが月にかわっておしおきよ！　ふ。がんばれうさぎっ!!

©武内直子・講談社

●3月15日生まれ。うお座のA型。1986年第2回なかよし新人まんが賞入選の「ラブコール」で、「なかよしデラックス」('86年9月号)よりデビュー。代表作は「Theチェリー・プロジェクト」「美少女戦士セーラームーン」「ミス・レイン」など。「美少女戦士セーラームーン」で、第17回講談社漫画賞受賞。

武内直子
Naoko TAKEUCHI
世界へアクセスする『セーラームーン』 interview

インタビュー・文／佐藤大　CG／JIMCOK DESIGN

た。自分がずっとストレートな道を進んできたせいもあるけど、ああいうアンダーグラウンドなものに対する興味。だから、セーラー服もゲームもオカルトも《おたく》も全部無意識にいっしょにしちゃったみたいな感じはあるんじゃないかな。でも、それを自分の持つポップな「なかよし」っていうフィールドで試してみたかったのね。それに、そういうことができそうな時代になってきたと思う。《おたく》な人たちは、最初はああいうふうに作品をスキになってくれるならいいなあとか素直に思っていた。だから、自分のキャラクターが最初に同人誌になったりゲームになったり人形になったときには驚いたし嬉しかった。でも、じつは最近彼らもコレが受けるってわかってネタとして使ってる人たちも多くて、ただ大きくなってしまったことに対する恐怖感があるわ」

'20年代、パリのサロン文化。'60年代、西海岸のヒッピー文化。'70年代、NYサイケ&ポップ文化。'70年代後期、ロンドンパンク文化。'80年代、NYロスト世代……。そして、'90年代に入り時代は、東京、そして《おたく》文化。これに対しての異論はあると思う。しかし、《おたく》をインナーへのコミュニケーション方法と読み変えるとどうだろうか。そしてその極度なINは、作品ひとつひとつへのコアなこだわりへとつながり、それは国境をも簡単に超えるのだ。

現在《おたく》を代表するアニメ&ゲーム文化は世界へアクセスし始めている。パリのドラゴンボール人気や香港でのセーラームーン人気、ロスでのラムちゃん人気。そう、それは同時に世界からのアクセスが始まっているということの証明でもある。そこでは国境も文化的背景もない。ルックスが好き、ファッションが好き、夜の街が好き、という極端な記号化がすべてを超えるきっかけとなっている。ネットワークが叫ばれる現在、大切なものは、コミュニケーションのシンボリック化にある。その《鍵》は、個人の創造する作品という名のアイデンティティだ。

電子部族——血よりもクールな電子の契り

文／椹木野衣

僕は新聞を取っていないので、日本でいまなにが起こっているのか、わからないことが多い。週刊誌や雑誌のたぐいは、ほとんど読まない。TVも見ないし、ラジオも聞かない。もっとも、はじめからそうだったわけではない。少し前までは、そうした大きなメディアの提供する情報やイメージに、毎日のように慣れ親しんでいた。けっきょく、そうした大きなメディアの提供する情報やイメージに対して、まったく興味を失い、自然とそこから離れていったのだろう。

とにかく、いま大きなメディアが流している情報のほとんどは、ほんとうにつまらないものだと思う。まあ、それもあたりまえの話で、重要な情報というのは、いつだってマイナーなものであり、大きなメディアで流通しようはずもない。(もちろん、それを口実にして、ほんとうに重要な情報が大きなメディアに現われることも少なくないが)

そうしたマイナーな情報というのは、マイナーというくらいだから希少価値に富んだもので、特別な人とコネクションができるとか、ふつうひとがいかないような遠い国や危ない場所に行かないと、容易には手に入らないものだ。だから通常の生活をしているふつうのひとたちは、重要な情報から切り離されていることになる。彼らに与えられるのは、マス・メディアから流される、プロイラーのような情報ばかりだ。

プロイラーのような情報に打ち勝つことができるのは、よりいっそうプロイラー化の進んだ情報であり、こうして情報のプロイラー化は加速度的に進んでいく。いま、大きなメディアが流している情報は、そうした情報のプロイラー化が限界までおしすすめられたものであり、とても人間の食う代物じゃない。

しかし、ほんとうは、プロイラー化された情報に打ち勝つためには、しかるべきマイナーな情報がひとつでもあれば充分なのである。

コンピュータによってつくられる世界環境は、すべてのひとにマイナーな情報を入手する機会を提供するのかもしれない。信用できない物知りから与えられた情報なんかよりも、信頼できるひとからもらった、わずかばかりの貴重な情報のほうが、どれだけ重要なことだろう。

しかし、電子の情報がさまざまな境界を超えて流通するのならば、そのときわたしたちは、いったいなにを信じて、情報を発したり受け取ったりすればよいのだろうか。言語も人種も性別も顔つきも国籍も年齢も、それらのすべてがネットワークの背後に姿をかき消されたとき、われわれはいったいなにを基準にして、コミュニケーションをしていけばよいのだろうか。

情報の新たな世界環境を、より巧妙な情報のプロイラー化にすくいとられてしまうことのないように、わたしたちに必要なのは、親子や兄弟、恋人や友人、契約や保証(こうしたものの多くは国家によって保証されている)よりもかたい絆によって形成される、ミニマルだがもっとも効率のよい集団の形成なのではないだろうか。それを電子部族といっても、あながちまちがいではないかもしれない。血よりもクールな、電子の契りだ。

『神々の糧』テレンス・マッケナ(第三書館)
●ネオ・サイケデリック・グル、あるいはテクノ・シャーマン。ハイテクと異教的な霊性とが共生するサンフランシスコを中心に、ニュー・エッジ文化と呼ぶ新電子部族化への新たなる領海地図は、いわば20世紀という電子メディア社会を根底から再編する強力な情報メディア革命なのだ。

⊙佐藤大

1969年生まれ。TXTサンプラー、そして『ED』の企画立案者。また、作詞家として光GENJI、少年隊、CCガールズ等に詞を提供するかたわら、アルバム『スーパーマリオコンパクトディスコ』（アルファ）などのコンセプト・プロデュースも担当。

⊙野々村文宏

1961年生まれ。'70年末にコンピュタ・ゲームに激しい啓発を受ける。その後、編集者、コラムニストを経て、現在㈱ナレッジ・アンド・エクスペリエンス代表。マルチメディア、ヴァーチャル・リアリティなどの開発支援、コンサルティングの分野で活躍。

⊙大森望

1961年生まれ。 '83年京都大学文学部文学科卒。英米文学研究家、翻訳家。主訳書に『インディ・ジョーンズ　最後の聖戦』マグレガー、『セックス・スフィア』ラッカー（ともに早川書房）がある。

⊙谷崎テトラ

CD「ジョン・C・リリー／ECCO」（八幡書店）の作・編曲者であり、ビデオ／LD「イルカと人間」（メルダック）のプロデューサー。また今後は「アニマムンディ」（TBS）、ティモシー・リアリーとのコラボレーションCD（八幡書店）などの予定あり。

⊙船田戦闘機

1966年生まれ。本名・船田巧。埼玉大学中退。コンピュータホビー誌『ログイン』（アスキー）の編集者を経て、 '90年からは（有）タフCEO兼メディア技術者としてソフトウエアの設計開発、書籍・雑誌等の編集執筆を手がけている。趣味はウクレレと登山。

⊙椹木野衣

1962年生まれ。同志社大学文学部卒。美術評論家。武蔵野美術大学映像学科講師。著書に『シミュレーショニズム』（洋泉社）、『ヘルタースケルター』（トレヴィル）、『資本主義の滝壺』（太田出版）がある。㈱アウトバーン取締役。

⊙岸大輔（KCD）

シリコングラフィックス／シンボリックス／アミーガ等を使用し、CM、TVタイトル、イベント等のCG映像を制作。"SIGGRAPH '92" 出展作品『ORGAN HOUSE」にデザイナーとして参加。現在NHKエンタープライズCGルーム所属。

⊙JIMCOK DESIGN

桜井真と大内義朝のふたりからなる広告、映像、マルチメディアに関する企画および制作集団。主な作品にウゴウゴ・ルーガ／あさのぶんがく、Mac Japan Bros.（技術評論社）／The Bosozokuman などがある。セールスポイントはPUNKなこと。絵はヘタだけど。

⊙新谷純（ULTRA）

1966年生まれ。CG絵描き屋。「ウゴウゴ・ルーガ／あさのぶんがく（FCver.）」担当。以前は、某国営テレビ教育チャンネルで、「ひとりでできるもん」のファミコン画面をやっていた。現ゲームフリークのドッターとSHOP 33でTシャツも売ってる。

〈アウターナショナリスト宣言〉
参考&引用文献リスト

- 『唯脳論』養老孟司著（青土社）
- 『SOUL DISCHARGE』ボアダムス（SHIMMY-DISC）
- 『美少女戦士セーラームーン』①〜④ 武内直子著（講談社）
- 『マクルーハン理論／メディアの理解』マーシャル・マクルーハン著（サイマル出版会）
- 『ニュー・エッジ』スタジオボイス（INFAS）
- 『ブルータス〜コンピュータ最終案内』（マガジンハウス）
- 『メディア論』マーシャル・マクルーハン著（みすず書房）
- 『異都発掘』荒俣宏著（集英社）
- 『時計じかけのオレンジ』アントニィ・バージェス著（早川書房）
- 『友よ、また逢おう』坂本龍一、村上龍共著（角川書店）
- 『時には違法』坂本龍一著（角川書店）
- 『真おたく研究』BD7号（BD編集室）
- 『神経政治学』ティモシー・リアリー著（トレヴィル）
- 『LSD幻想世界への旅』A・ホッフマン著（新曜社）
- 『若者たちの神々1』筑紫哲也ほか著（新潮社）
- 『稲垣足穂』新文芸読本（河出書房新社）
- 『稲垣足穂』矢川澄子編（国書刊行会）
- 『僕の＜ユリーカ＞』稲垣足穂著（第三文明社）
- 『ティモシー・リアリー』CUT23（ロッキング・オン）
- 『音を視る、時を聴く』坂本龍一＋大森荘蔵（朝日出版社）
- 『山塚アイランド』I-Dジャパン最終号（UPU）
- 『マクハリ・伊藤ガビン』I-Dジャパン最終号（UPU）

ED
Game Magazine

[イーディー]ゲームマガジン
Ver.2(季刊)
『特集／デジタル・スポーツ』

1993年12月10日発行
発行人●鐘林政一
編集人●岡村尚正
発行所●株式会社ソニー・マガジンズ
住　所●〒102 東京都千代田区五番町6－2
電　話●03(3234)5811（販売）
　　03(3234)5101（広告）
　　03(3234)6860（編集）
印刷所●大日本印刷株式会社
写　植●株式会社三共社

©1993 Sony Magazines Inc.

定価 680円（本体 660円）

●本誌掲載の記事・写真等の無断複写・複製・転載を禁じます。

STAFF

●Cover CG
新谷純（ULTRA）
©DAVID M.SPINDLE
●Cover AD
世継恭規（MAGNIFIQUE ARTS）
●Design
江澤千代一（BE.TO BEARS）
根布谷僚治（BE.TO BEARS）
鎌田志津子（BE.TO BEARS）
世継恭規（MAGNIFIQUE ARTS）
望月　光（MAGNIFIQUE ARTS）
宮原孝夫
岡田朱美
大村哲哉
●Editorial & Thanks
岡村尚正
佐藤　大
松島賢司
川崎和哉
田村浩一郎
山本善宣
羽田とうそう
稲垣知子
ブレインバスターズ
阿部美香
西田昌代
大友　勲
＊
㈱ゲームフリーク
and the others

PRESENT
プレゼント

①ジェフ市原・奥寺康彦氏直筆サイン入りオフィシャルフラッグ（提供：編集部／3名）
②同直筆サイン入りオフィシャル・キャップ（提供 編集部／3名）

③メガCD「ソニック・ザ・ヘッジホッグCD」（提供：セガ・エンタープライゼス／5名）

④CD「スーパーマリオ・コンバクトディスコ」特製ウォッチ（提供：アルファレコード／3名）
⑤同特製Tシャツ（提供：アルファレコード／3名）

⑥「ゼロヨンチャンプII」特製Tシャツ（提供：メディアリング／5名）

⑦「アレサIII」特製テレフォンカード（提供：やのまん／20名）

⑧ボードゲーム「PICTIONARY」（提供：編集部／3名）

●P.114のアンケートにお答えいただいた方のなかから抽選でご希望のプレゼントを差し上げます。詳細はP.114をご覧ください。

若者のためのゲーム＆マルチメディア・マガジン
[イーディー]ゲームマガジン
次号は1994年2月上旬発売予定!!

『EDゲームマガジン』② 読者アンケート

今後の編集の参考にさせていただきますので P.114のアンケートにご協力ください

Q1		Q2		Q5	
Q3					
Q4					
Q6		Q7		Q8	
Q9					
Q10					
Q11					
Q12		Q14			
Q13					
Q15					
Q16					
Q17	本	Q18	本	Q21	Q22
Q19					
Q20					
Q23					
Q24		Q25			
Q26	ご意見、ご感想をどうぞ。 ——ありがとうございました				

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

7578

差出有効期間
平成6年11月
15日まで
（切手不要）

102-00

511

（受取人）

東京都麹町郵便局私書箱79号

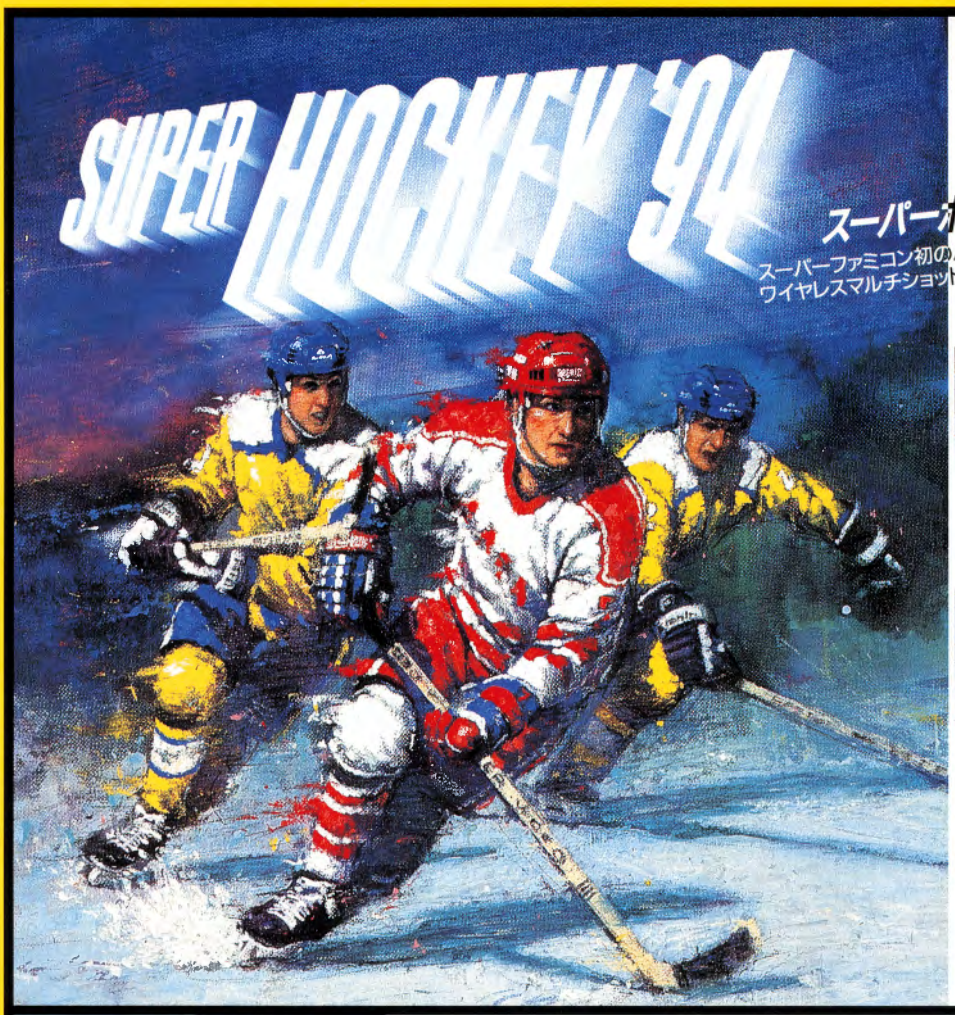
ソニー・マガジンズ

編集4部

『EDゲームマガジン』②係行

A	フリガナ 芳　名			B 年齢　　歳	C 男・女
D	〒	E	ご住所		希望するプレゼント（番号で）
F	学校名 会社名				[　　]
G	ご購入書店　　市　　書店		H	購入日　　月　　日	

この冬、ゲームはみんなで遊ぶ。
ワイヤレスで、さらに楽しい。



スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

Super Famicom マルチプレイヤー5 対応

スーパーホッケー'94

スーパーファミコン初のバーチャルシステム採用！
ワイヤレスマルチショットで 最大4人同時プレイ！

写真は開発中のものです。

2月発売予定

スーパーファミコンソフト

予価8,900円(税別)

驚異的な電池寿命！

オートパワーオフ機能により連続使用で140時間以上、1日1時間使用で200日以上の電池寿命を確保！
（単4電池4本使用）

スムーズな操作感！

コード付コントローラと同様なデーター通信の高速処理により、5人同時プレイでもスムーズな操作感！

3タイプの連射機能！

すべてのボタンにターボ、オート、プログラムの3種類の連射が可能！

最大7m離れてコントロール可能！

ワイヤレスマルチショットは、送信コントローラ1台＋受信ユニットの同梱セット。マルチアダプター・オートよりさらに超小型サイズで5人プレイを実現しました。TV画面から十分離れて操作できるので目にも安心。

ワイヤレスマルチショット

（受信ユニット＋コントローラ1台）

12月22日発売予定 予価5,800円(税別)

ワイヤレスマルチショット専用別売コントローラ

ワイヤレスマルチショットがあればワイヤレスマルチパッドを増やすだけ！スイッチの切り換えだけで最大5人迄の同時プレイが楽しめます。

ワイヤレスマルチパッド

（別売コントローラ）

予価3,280円(税別)

ワイヤレスマルチショット プレゼントキャンペーン実施

スーパーホッケー'94 新発売キャンペーン

スーパーホッケー'94をお買い上げくださった方の中から抽選で下記賞品を差し上げます。詳しくは取扱説明書をご覧ください。

A 賞	B 賞
ワイヤレスマルチショット	マルチアダプター・オート
50名様	200名様

マルチアダプター・オート
希望小売価格2,980円(税別)

PARTY ROOM 21
㈱ヨネザワ ソフトウェア事業部
〒143 東京都大田区大森北6-1-3 TEL03-3762-9009(直通)

ED Ver.2
「イーディー・ゲーム・マガジン」「特集／デジタル・スポーツ」
1993年(平成5年)12月10日発行
第3巻第30号通巻第83号
発行所／株式会社ソニー・マガジンズ
〒102 東京都千代田区五番町6-2
03(3234)5811(販売)
電話 03(3234)5101(広告)
03(3234)6880(編集)
定価600円(本体583円)

スーパーファミコン は任天堂の商標です。
SUPER famicom
LICENSED BY NINTENDO

テトリスバトル外伝

TETRIS
武闘外伝

今度のテトリスは何かが違う。
よりエキサイティングでゴキゲンな
パズルゲームになって新登場。
8人のキャラクターの技を駆使して
熱い対戦をくりひろげろ!

8メガROMカートリッジ
予価 8,000円(税別)

年末発売予定

©1987,©1993 Elorg Tetris Baitle Gaiden is a registered trademark of Elorg
Tetris Battle Gaiden licensed to Nintendo and sublicensed to BPS.
©1993 BPS All rights reserved. Original Tetris concept,design and program by Alexey Pajitnov.

株式会社ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE INC.
〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5 新横浜ユニオンビル TEL. 045-472-5815

●雑誌65841-83 T1065841830680
印刷：大日本印刷株式会社 写植・版下：株式会社三共社
©1993 Sony Magazines Inc. Printed in Japan